

CONCOURS PERMANENT

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

ARKANOID

TAITO COIN-OP

REVENGE OF DOH

DOSSIER : NAISSANCE D'UN JEU

MICROPROSE : EN FRANCE ET A L'ETRANGER

PLUS DE 60 JEUX PASSES AU BANC D'ESSAI



Imagine ...the name of the game

MENSUEL - N° 6 - MARS 1988

CONSPIRATION

LE DÉFI DES DERNIERS ROIS





Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Maquette
Patrick LOPEZ

Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

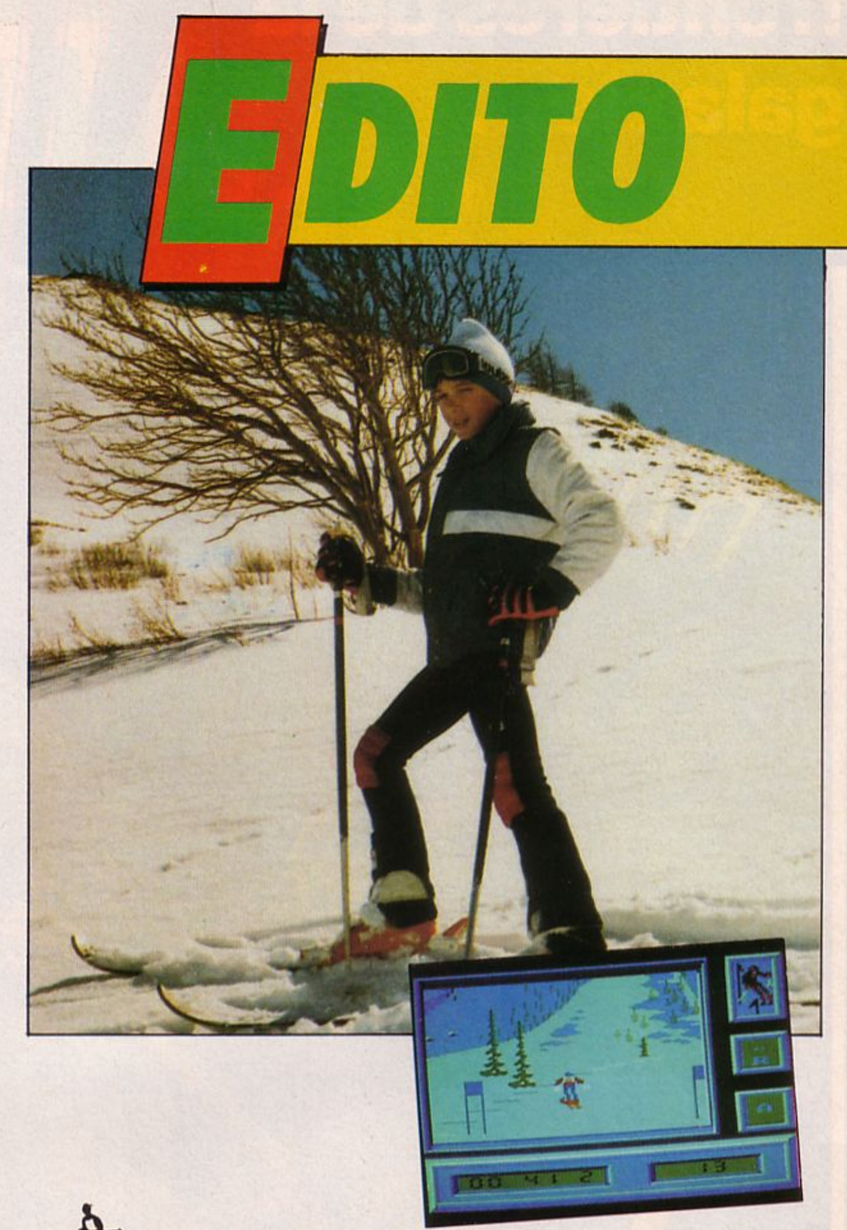
Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Vente au réseau exclusivement
BEP - La Haie de Pan
35170 BRUZ
Terminal E83
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33

EDITO



L'idée des concours commence à vous plaire, hein ? On s'habitue, on s'habitue... En comparant les noms des participants, on retrouve des fidèles et parfois, cette assiduité paye. Justement, ce mois-ci, c'est un de ces mordus qui a gagné le premier prix : Frédéric Aldebert. Alors, pourquoi pas vous ?
La rédaction voudrait également attirer votre attention sur l'enquête lecteurs. Elle vous concerne tous et, selon vos réponses, nous modifierons le contenu d'Arcades pour qu'il soit le reflet de ce que vous souhaitez y trouver. Cette promesse vaut bien les quelques minutes que vous allez consacrer à répondre à nos questions...

La Rédaction

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST - Impression La Haye Mureaux 78 - Distribution NMPP - Dépôt légal - N° 24407 - Commission Paritaire n° 69768

Au-delà des frontières de la galaxie...

RIMRUNNER

Par l'équipe qui a créé
BARBARIAN
LE GUERRIER ABSOLU

ATARI ST

COMMODORE 64



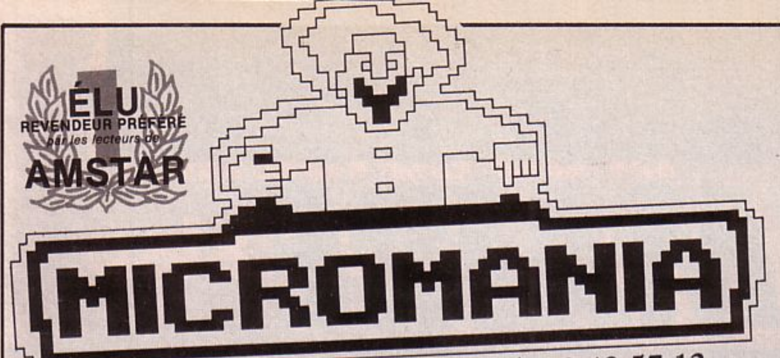






La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité US GOLD

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64
INCROYABLE !

KONAMI COLLECTION	**119/189F**
+TRACK AND FIELD+IRON HORSE	
+SALAMAND+JAILBREAK+NEMESIS	
+GREEN BERET+PING PONG+MIKIE	
+YE AR KUNG FU + HYPERSPORT	
ALBUM HEWSON	**95/145F**
+EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION	
LES TRESORS US GOLD	**115/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	**129F/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG	
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL	
+BOXING+POOL +SUPER DECATHLON	
ALBUM EPYX	**99/145F**
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE	
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION	
ELITE TRIPLE PACK	**99/145F**
+ GREAT GURAYON+ AIRWOLF 2	
+ SPACE IN C	
HIT PACK 2	**99/145F**
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	**69/119F**
+ COMMANDO+ BOMBJACK	
+ AIR WOLF+ FRANCK BOXING	
THEY SOLD A MILLION 3	**95/145F**
+ KUNG FU MASTER + RAMBO	
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTER PILOT	

NOUVEAUTES

ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
APOLLO 18	95/145F
ARKANOID 2:REVENGE OD DOH	95/145F
BAD CAT	95/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GUNSMOKE	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LAZER TAG	95/145F
MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
PHANTYS	95/145F
PROJECT STEALTH FIGHTER	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
SHACKLED	95/145F

NOUVEAUTES (suite)

SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
TETRIS	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEA TOURNAMENT	95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES	95/145F
ACE OF ACES NF	95/145F
ALTERNAT WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BARBARIAN	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BOB WINNER	135F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEATH WISH 3	95/145F
ENDURO RACER	95/145F
FREDDY HARDEST	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GAME OVER	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GREEN BERET	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
INTERNATIONAL KARATE 2	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145F
MAD BALLS	95/145F
MASK 1	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PHANTOM CLUB	95/145F
PLATOON	89/145F
PROHIBITION	175F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RASTAN	95/145F
RENEGADE	95/145F
ROAD RUNNER	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SCRABBLE	185F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
STIFFLIP AND CO	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN	89/129F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185/245F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

ATARI ST

ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**250F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	
PACK UBI 6	**475F**
+MARBLE MADNESS+DEJA VU	
+ROADWAR EUROPA	
PACK UBI 7	**499F**
+SDI+MOEBIUS+ROADWAR 2000	

NOUVEAUTES

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ALTAIR NF	275F
ANNALES DE ROME	275F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ARMY MOVES	175F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BAD CAT	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	175F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	225F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	225F
BOB MORANE:LA JUNGLE	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CHESS MASTER 2000	225F
CLEVER AND SMART	275F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEFLECTOR	175F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FAIAL	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	275F
HOT BALL	225F
INDIANA JONES NF	165F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INSANITY FIGHT	225F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KARATE MASTER NF	145F
KENNEDY APPROACH	225F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 1	265F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
LIBERATOR NF	129F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MARCHE A L'OMBRE	165F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MEAN STREAK	225F
MEWILO	195F
MISSION	185F
MISSION ELEVATOR	179F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	225F
PREDATOR	225F
PROHIBITION NF	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
ROAD RUNNER NF	175F
RENEGADE	195F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
ROADWAR EUROPA	245F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SHACKLED	225F
SKULL DIGGERY	145F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX	195F
SLAYGON	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE SPORT	225F
SPY VS SPY	225F
STARGLIDER	165F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPER HUEY	195F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	225F
TIME BANDITS	185F
TNT	175F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRANTOR	175F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VROOM	185F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
XENON	185F
ZOMBI	195F

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM

KONAMI COLLECTION 119F
+TRACK AND FIELD+IRON HORSE
+NEMESIS+SALAMANDER
+MIKIE+JAILBREAK+GREEN BERET
+HYPERSPORT+YE AR KUNG FU
LES TRESORS DE US GOLD 115F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
BEST OF ELITE 2 95F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLESHIPS+BOMBJACK2
HIT PACK 1 75F
+COMMANDO+AIRWOLF
+BOMBJACK+FRANCK BOXING
ELITE 6 PACK N°2 95F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+SHOCKWAY+BATTY
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2
HIT PACK 2 98F
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+1942
+ JET SET + FIGHT WARRIOR
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 + 3DC
THEY SOLD A MILLION 3 95F
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO + FIGHTER PILOT
THEY SOLD A MILLION 2 95F
+ BRUCE LEE + MATCH DAY
+ MATCH POINT+ KNIGHT LORE

NOUVEAUTES

ARKANOID 2:REVENGE	95F
A.T.F ADV TACTI FIGHTER	89F
BAD CAT	95F
BLOOD VALLEY	89F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
GUNSMOKE	95F
INFILTRATOR 2	95F
PHANTYS	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
RASTAN	89F
RIMMERUNNER	89F
ROLLING THUNDER	89F
SHACKLED	89F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKET	95F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

720 DEGRES	95F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BASIL LE DETECTIVE	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
GUNSHIP	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89F
MAD BALLS	89F
MATCH DAY 2	89F
MASK 1	89F
MASK 2	89F
MUTANTS NF	89F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PLATOON	89F
RENEGADE NF	95F

HIT PARADE (suite)

RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
THUNDERCATS	89F
TOUR DE FORCE	89F
TRANTOR	95F
WORLD GAMES NF	85F

THOMSON C/D

ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT I 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AFFAIRE SYDNEY	165F
AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION	245/245F
BOB:CHEVALIERS	245/245F
BOB:LA JUNGLE	245/245F
BOB WINNER	149/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
KYA	129/199F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES PASSAGERS VENT 1	285F
LES PASSAGERS VENT 2	285F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
TURLOGH LE RODEUR	225/225F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF
+ ELECTRAGLIDE + CHESS 3D
+ ALLEYKAT + BLUE MAX

NOUVEAUTES

ACE OF ACES	99/149F
ARKANOID NF	99/145F
BASIL LE DETECTIVE	95/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
FIGHTER PILOT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
IRON HORSE	109/159F
JACKAL	109F
KENNEDY APPROACH	145/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS	95/145F
RAID OVER MOSCOW	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLEWORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
AUTODUEL	225F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	275F
GRAND SLAM TENNIS	335F
GUILD OF THIEVES	189F
HOTBALL	225F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
KNIGHT ORC	185F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
LESPASSAGERSDUVENT 1+2	275F
MARBLE MADNESS	195F
MERCENARY COMPENDIUM	225F
MOUSE TRAP	139F
PLUTOS	145F
Q BALL	185F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	345F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
SUPER HUEY	225F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

MSX

ACE OF ACES	99F
ALTERNAT WORLD GAMES	95F
ARMY MOVES	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
DEATH WISH 3	95F
ELITE	149F
GAME OVER	99F
GAUNTLET	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MASK 1	95F
MASK 2	95F
SPY VS SPY 2	95F
SUPER CYCLE	95F
TAI PAN	99F
TOUR DE FORCE	95F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
WINTER GAMES	95F
WORLD GAMES	95F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin



BRÈVES EN VRAC

• Un million : **Commodore** vient de sauter cette barre avec plus **d'un million de C64** vendus à ce jour. Belle performance n'est-ce pas ? En outre, Commodore renforce sa présence sur ces deux marchés complémentaires que sont le marché de l'ordinateur professionnel (avec sa **gamme de PC** allant du PC1 au PC40/40, les deux derniers nés) et le marché



de l'ordinateur personnel avec la petite merveille encore trop peu répandue : **l'Amiga**. 1988 devrait être,pour le groupe, l'année du renouvellement et de l'extension de la gamme PC : affaire à suivre...
A noter aussi qu'il existe chez les distributeurs Commodore une cassette vidéo présentant les capacités et domaines d'utilisation de l'Amiga. Dépêchez-vous de la visualiser.

• Vous avez vu la **pub Atari à la télévision** ces temps derniers ? Du travail de pro, n'est-ce pas ? Ce qu'il faut savoir, c'est qu'elle a été réalisée par un certain **Jean-Baptiste Mondino**, l'auteur des clips de Bowie, Rita Mitsouko, Prince, Tom Waits et... et... de Madonna ! Quand on vous disait qu'Atari faisait bon ménage avec le rock... (cf. Arcades n° 4).

• **Sega** annonce la sortie imminente de **quatre nouveaux titres** pour consoles, qui arriveront du Japon **début mars.**

• Possesseurs d'**Amiga**, gare au **virus**. Des p'tits malins, suisses semble-t-il, ont trouvé un nouveau "jeu". Sur certaines disquettes est mis en place un "virus" qui s'implante dans la mémoire de votre bécane et va polluer, à votre insu, vos autres disquettes non protégées en écriture. **A l'utilisation, c'est le crash !** Pour un jeu de con, c'est un jeu de con !

• **MicroProse US** va changer de nom : c'est le résultat d'une plainte déposée par **Micropro** (éditant du logiciel professionnel). En France, on ne prévoit pas de changement pour le moment.

• Suite à la précédente bourse aux logiciels (cf. Arcades n° 4) **l'APC** propose aux passionnés de micro-informatique un dépôt-vente permanent de logiciels, ouvert tous les jours de 14 à 18 heures à l'adresse suivante :
7 rue du Capitaine Ferber
75020 Paris
(métro : Porte de Bagnolet).

Il a gagné !

D'abord le droit d'être connu... Imaginez un peu la fierté de Frédéric Aldebert, lorsqu'il va montrer à ses copines (et à ses copains, allez !) sa photo dans Arcades.
Frédéric a gagné au concours organisé par Arcades et Microïds sur le ski. Il était le seul à avoir toutes les bonnes réponses. C'est lui qui partira en vacances ! Les autres gagnants seront avisés et recevront leurs logiciels.



Dernière minute !

Abonnez-vous en payant par carte bancaire, avec tous les avantages que cela suppose pour vous.
Pour ce faire, il suffit de recopier sur le bulletin d'abonnement, le numéro de votre carte, sa date d'expiration et d'apposer, à côté de ces renseignements votre signature... et c'est tout ! On se charge du reste...

• **Titus** diffuse un jeu d'échec en 3D pour Amiga. Ce jeu **"The Art of Chess"** est édité en Angleterre par SPA. Fort heureusement, la notice en français facilitera le choix d'options pour le joueur.

• Excalibur recherche pour compléter ses équipes des graphistes même débutants et des programmeurs expérimentés. Contacter Jérôme CRETAUX. Tél. (1).42.04.57.30.

• Casse-tête russe... Il s'appelle **Tetris** et c'est **Mirrorsoft** qui l'édite, bien qu'il ait été conçu et **programmé par une équipe d'informaticiens soviétiques**. A ne pas manquer, c'est une véritable drogue. Voir notre test dans ce numéro.

CALENDRIER

• Possesseurs d'Atari, rendez-vous les 22, 23 et 24 avril, à Alexandra Palace (c'est à Londres) pour le second Atari User's Show. Un événement à ne pas manquer, organisé par Database Exhibitions.

• Du 10 au 12 mars à BEAURAINS-LEZ-ARRAS - 62217
3e Salon de l'Informatique et de la Robotique
Halle des Sports - 35 exposants - Entrée gratuite
Télématique - bureautique - microordinateurs prof. et famil. - DAO - CAO - machines d'usinages CNC automates programmables - robots manipulateurs.



Pour vous aider dans votre enquête, voici un indice : la liste des cadeaux qui seront offerts aux gagnants :

- 5 manettes de jeu, 5 Out Run, 5 California Games, 5 Combat School, 5 Rygar, 5 Gryzor.

Recherchez, dans ARCADES, la publicité de cet annonceur et, pour gagner, complétez les phrases ci-dessous :

- Il possède un serveur sur le 3615 accessible en tapant ____________
- Les logiciels vendus sont garantis   mois.
- C'est le revendeur préféré des lecteurs de quelle revue ? ____________
- On trouve à son catalogue des titres sur Atari 130 : VRAI ou FAUX ?
- S.D.I. sur Atari ST y est vendu au prix de   F.
- Le nom de cet annonceur est ____________

Questions subsidiaires :

1 - Que signifient les lettres **NF** placées derrière certains titres présents au catalogue ?

2 - Combien de **bonnes** réponses aurons-nous reçues à la date du 30 avril 1988 ?

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 30 avril 1988.

NOM : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________ Ville : ____________

Code Postal : ____________ Signature : ____________

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

KONAMI COLLECTION 189F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE

PACK MICROMANIA 179F
720 °+ RAMPARTS + REVOLUTION

TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION

HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC

LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS

BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2

ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION

OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK

LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS

IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER

ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS

ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR

ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3

MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS

ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER

HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942

GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP DECATHLON

ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC

OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF

PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY

HIT PACK 1 99F
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF

THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

NOUVEAUTES

A.T.FADV TACT FIGHTER	139F
AQUANAUTE	159F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ARKANOID 2:REVENGE OF DOH	145F
ATOMIK	159F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BAD CAT	145F
BLOOD VALLEY	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CRASH GARRET	225F
FIRE TRAP	145F
FLYING SHARK	145F
GABRIEL NF	175F
GUILD OF THIEVES	195F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	145F
JINXTER	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LAZER TAG	145F
NAVY MOVES	145F
NIGEL MANSEL	145F
NORTHSTAR	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
RIMMERUNNER	145F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
TETRIS	135F
THE LAST NINJA NF	145F
V2	175F
VENOM STRIKES BACK	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WESTERN GAMES	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN	135F
BASKETMASTER	145F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME	249F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA	299F
INDIANA JONES	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
IZNOGOUD	245F
LA MASCOTTE	175F

HIT PARADE (suite)

LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES	299F
MEWILO	175F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PHANTOM CLUB	145F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RENEGADE	145F
ROAD RUNNER	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB LES CHEVALIERS	245F
BOB LA JUNGLE	245F
CRAZY CARS	159F
DEATH WISH 3	145F
ENDURO RACER	125F
ENTREPRISE	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC	169F
GALACTIC GAME	145F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
RX 220	145F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPERSPRINT	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	165F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES

CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN

MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N 10

PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER

PC 1512 (suite)

ACE2	185F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET	175F
GRAND PRIX 500CC	175F
GREEN BERET	185F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	175F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEU DU ROY	225F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVINGSTONE .	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
SCRAM	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT FO REDOCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

KONAMI COLLECTION 119F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
PACK MICROMANIA 119F
720°+ RAMPARTS + REVOLUTION
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE +MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX +GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREAT GURAYON
+3DC+AIRWOLF2
LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT

AMSTRAD CASSETTES

LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
AQUANAUTE	119F
ARKANOID 2: REVENGE OF DOH	89F
ATOMIK	119F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BLOOD VALLEY	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
IRON HORSE	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
NIGEL MANSELL	95F
NORTHSTAR	95F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PREDATOR	89F
RIMMRUNNER	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	89F
TETRIS	95F
THE LAST NINJA NF	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WESTERN GAMES	95F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BILLY2	135F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA	259F
INDIANA JONES	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
LES MAITRES DEL'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PLATOON	89F
PROHIBITION	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RENEGADE	89F
ROAD RUNNER	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

AFFAIRE SYDNEY	145F
BIRDIE	135F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC	139F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY	175F
RX220	95F
SCALEXTRIC	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

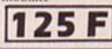
Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale





Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ______

Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST



Lankhor... encore ?

Lankhor, vous connaissez ? Non ? Mais si je vous parle de Langlois, Kyilkhor et du Manoir de Mortevielle, vous allez comprendre qu'il s'agit de leur union pour le meilleur et pour le pire. Enfin, en ce qui concerne les prévisions, il semblerait qu'il s'agisse plutôt du meilleur... Jugez-en plutôt : **Le Manoir de Mortevielle** va voir le jour sur Amiga et PC en mars. Cette fin de trimestre sera aussi l'occasion, pour les possesseurs d'Atari ST, de remplir leur ludothèque avec **Maupiti Island** (encore une aventure policière) ; **Vroom** une vraie course de F1 ; **Killdozers** une arcade/aventure ; **Elemental** encore de l'arcade ; **Krack** un jeu de société qui ne devrait pas tarder à être coté en bourse. Attendez ce n'est pas fini ! Il y aura aussi des éducatifs : **Rody et Mastico** et **Troubadours**, deux aventures pour les petits (toujours sur ST). Et, pour ne pas décevoir les "commodoristes", **No**, un grand jeu d'aventure sur C64 et C128, d'ores et déjà disponible.



le SIDA ne passera pas

Et pourtant ! La lutte contre le SIDA croise les chemins de cet éditeur. Sur une démarche originale, et sans aucune aide des pouvoirs publics, un jeu est né doublé d'une farouche volonté de prévention et d'information.
L'interactivité avec l'ordinateur permet de toucher le créneau des 15-25 ans, friands d'activité micro mais... aussi très exposés au fléau.
L'aspect sérieux du logiciel est cautionné par le concours de scientifiques. Pour l'aspect jeu, on retiendra que le joueur a pour mission d'enrayer une épidémie dont il ne sait rien au départ. Par la suite, il enquêtera dans différents milieux pour progresser. Sortie prévue sur ST, PC, Thomson, Amstrad, Amiga.

• Exbrayat, Agatha Christie, Simenon... Pourquoi pas vous ? Ecrire un roman policier, c'est faire preuve de beaucoup d'imagination. Avec **Roman Policier** de Carraz, on vous donne les éléments : à vous de les assembler en respectant un style littéraire qui sera le vôtre. Pour ST, PC et Thomson.

Cobra Soft : La Marque Jaune

C'est par une froide nuit de janvier que nous nous rendîmes sur l'un des quais de la gare de l'Est afin de découvrir un train de légende : l'Orient-Express. Notre invitation, plus que laconique, laissait présager une aventure peu banale. En effet, dès notre arrivée, un groupe de curieux s'était figé au spectacle d'un homme allongé, mort, sur le quai. Deux brancardiers arrivent bientôt, et emportent le corps sous le regard de l'inspecteur de service.
Bientôt les voyageurs gagnent leurs wagons respectifs et s'installent dans de petits fauteuils. L'ambiance est feutrée mais la présence du policier dans le train ajoute une note d'inquiétude dans l'harmonie dodécaphonique du brouhaha des voyageurs.
Les voyageurs, qui sont d'ailleurs aussi des spectateurs-acteurs participent en fait à une Murder Party ; un style de jeu grandeur nature comprenant des acteurs infiltrés parmi les innocents (ou presque !) passagers. Le but étant de résoudre l'énigme qui noue cette histoire de meurtre.

Meurtres devrais-je dire puisque la fin du spectacle permettra de dénombrer 4 victimes.

Ce cadre était un prétexte à la présentation d'un nouveau logiciel de Cobra Soft, la Marque Jaune inspirée de l'album de B.D. du même nom. (Jetez un œil sur le banc d'essai de ce numéro). Autres nouveaux produits : non informatiques ceux-là : un jeu de table (Les Ripoux) ainsi que des jeux de rôle grandeur nature.



Excalibur : un coup d'épée



• Mystique

• Excalibur à la recherche de son épée : c'est ainsi que l'on pourrait titrer cette nouvelle aventure que l'on trouvera à la fin du mois sur ST. **Super Quest** (c'est son nom) est un soft décomposé en deux parties. D'abord le plan qui vous permet de visualiser les lieux et la cachette de l'épée magique puis une cinquantaine de scènes différentes permettant la progression dans le jeu. Le joueur devra parcourir à pied ces différents tableaux et y résoudre bon nombre d'énigmes en utilisant les objets cachés çà et là.

• **Mystique**, ça vous rappelle un jeu de rôle sur CPC n'est-ce pas ? Eh bien **Excalibur** vient de nous annoncer la sortie prochaine de ce titre sur ST. Cette adaptation aura l'avantage de présenter une image animée pendant le boot ainsi qu'une grande rapidité de jeu. En effet, le fait que toutes les images restent en mémoire évitera au joueur de "perdre son temps" avec de multiples accès disque. Le joueur pourra alors, à loisir, se mettre dans la peau d'un prêtre, d'un magicien, d'un guerrier et partir à l'aventure quelque part dans des labyrinthes ou des donjons.

• Top secret : nous nous sommes laissés dire que deux jeux d'arcade étaient en préparation dans les laboratoires des programmeurs fous d'Excalibur. Ils devraient voir le jour dès la fin de ce mois (les jeux, pas les programmeurs...).



: drôle d'affaire...

• Encore une B.D. sur l'écran de votre ST avec **Bobbo**, le petit forçat jaune et noir de Dupuis.

• T'as tout lu Astérix ? T'as tout compris ? Alors t'as toutes tes chances de gagner plein de surprix au 36.15 Astérix. Et puisque t'aimes la télématix, tape le 36.15 Circus et tu sauras toux sur les B.D. des éditions Glénat. Tu te demandes comment je sais tout ça ? Eh ! C'est le Tatou qui me l'a dit...



France Image Logiciel
Les prochains produits FIL vont sortir sur PC et ST. Il s'agit de :

Turbo Driver : une course où vous piloterez, au choix, une F1 ou une moto. Votre adversaire sera un autre joueur ou l'ordinateur. Sortie imminente sur PC.

Le Jeu du Roy : est un jeu de stratégie utilisant un échiquier de 81 cases. D'un concept assez nouveau, il vous permettra de lutter contre l'ordinateur. Sortie imminente sur PC.

Versailles Story : Ah, si Versailles m'était conté... Eh bien, avec des graphismes superbes, issus d'images digitalisées, le joueur va se trouver transporté à l'époque du Roi Soleil. Un jeu d'aventure d'où la logique et les connaissances historiques ne sont pas exclues.





Photo : courtoisie Editions Mondiales.

LORICIELS : chiffres, lettres et jeux !

• **Monaco** : A l'occasion de la 13e coupe des Champions, du célèbre jeu télévisé d'Armand Jammot, Loriciels présentait sa version des "Chiffres et des Lettres". Les journalistes, l'équipe d'Antenne 2 et les champions eux-mêmes ont confirmé par leur enthousiasme le succès rencontré par ce jeu (près de 10000 exemplaires vendus).

• Ils sont 6, les commerciaux de Loriciels qui sillonnent la France, au volant de leurs voitures, pour assurer la distribution des produits. Il est drôlement fier, le petit chat, d'avoir des voitures à son emblème !

• Côté logiciel, une adaptation de KYA et de MACH 3 vient de sortir sur Thomson 6, 8 et 9+.
Les possesseurs de CPC, eux, seront heureux de découvrir la compilation Hits n° 6 qui contient Last Mission, Flash et Atomic Driver, ce dernier titre étant inédit.

• Wanted ! On recherche 3 programmeurs et 2 graphistes. Si vous avez envie de travailler pour le compte du petit chat et que vous êtes compétent (il faut savoir programmer parfaitement en C ou en Assembleur ou... les 2), envoyez votre CV à M. MARCHAND - Loriciels - 81 rue de La Procession - 92500 Rueil Malmaison. C'est pour travailler à Rueil ou à Annecy... Qu'on se le dise !

Ubi Soft au CES de Las Vegas

Le seul éditeur français présent sur un stand au CES de Las Vegas était Ubi Soft. Un rendez-vous très important pour Ubi qui cherche à attaquer le marché américain. L'intérêt suscité auprès des professionnels, par les produits de l'éditeur français, se justifie par la qualité des derniers logiciels mis en chantier, tels que : Iron Lord, B.A.T., Station Zero, Voyager, Masque, etc.
Ubi Soft possède déjà une bonne expérience du marché américain et dispose de partenaires tels que Electronic Arts, SSI ou Cinemaware.
Reste à savoir qui distribuera prochainement les réalisations des créateurs d'Ubi Soft à travers les Etats-Unis. Réponse sous peu !





AMSTRAD SHOW : 9ème du nom

Pendant trois jours, très exactement du 4 au 6 février derniers, l'Alexandra Palace était à nouveau le lieu d'accueil de l'Amstrad Computer Show. Cette fois, tous les exposants (ils étaient près de 90) se trouvaient dans le grand hall et disposaient de stands atteignant une taille honorable.
Comme d'habitude, Amstrad avait une place de choix d'autant qu'ils livraient aux mains avides des visiteurs leurs deux petits derniers : le PPC 512 et le PPC 640 ; était également présente la dernière en date des imprimantes la LQ 5000.
En ce qui concerne les autres exposants, il y avait bien sûr de nombreux revendeurs mais également des éditeurs de logiciels proposant essentiellement des utilitaires destinés aux possesseurs de PC tels Précision Software proposant un nouveau concept dans les bases de données avec **Superbase Professional**, des digitaliseurs d'images pour PC chez The Electric Studio ou Rombo Productions où toute une nouvelle gamme de produits PC (allant de l'éditeur de texte à l'utilitaire de disque en passant par la base de données) chez Robtek... En ce qui concerne le domaine ludique, nous n'avons remarqué malheureusement que CDS Software déjà connu pour Colossus Chess et Colossus Bridge et qui proposait leur dernier produit : Colossus Mah Jong, qui est un mélange d'échecs et de bridge à l'origine, d'une part et CP Software proposant Clock Chess 88 sur PCW d'autre part.
Il nous faut reconnaître que les éditeurs de jeux se déplacent de moins en moins pour les différentes éditions de l'Amstrad Computer Show ; il ne nous reste donc plus qu'à prendre rendez-vous pour la grande manifestation annuelle se déroulant en Angleterre et qui n'est autre que le PCW (Personal Computer World Show) prévu au mois de septembre prochain...

AMSTRAD soigne son image de marque !

Chacun sait déjà que les titres des nouvelles revues Amstrad appartiennent à Amstrad International. Si la société qui édite est "indépendante", Marion VANNIER, PDG d'Amstrad expliquait dans un récent numéro de "Science et Vie Micro" que les revues lui étaient liées et qu'elle entendait contrôler l'information, image de marque oblige !
Question image de marque. La sortie du numéro 1 a dû lui faire tout drôle : insultes, incorrections, dénigrement. C'est la pratique d'un journaliste qui n'a pas le courage de signer son article. Image de marque oblige ! S.F.

A lire

Vous possédez un PC ? Alors c'est le moment d'apprendre à programmer tout en jouant. Si, si, c'est possible avec **102 programmes PC et Compatibles** édité chez PSI. Vous y trouverez 250 pages d'explications et de programmes à réaliser en GW-BASIC ainsi qu'en BASIC-2.
Et puis, d'un autre auteur, mais toujours chez P.S.I., vous pourrez vous procurer **le Livre du BASIC sur PC et Compatibles** avec cette fois des programmes un peu moins ludiques mais tout aussi passionnants dont voici quelques exemples : traçage d'organigramme, statistiques, etc.

Mayday

• Merci à **Didier Lonobile, Vincent Bonanno, Jean-Marc Lafleur, Sébastien Charron et Jean-Philippe Annweiler** pour leur participation à la rubrique **Mayday**. Comme promis, leur petite surprise vient de leur être envoyée. Vous aussi n'hésitez pas à nous faire part de vos solutions : les cadeaux vous attendent. Ah ! Au fait, ne faites pas comme **David Donat** qui a oublié de nous envoyer son adresse avec la solution de Barbarian... (David, il n'est pas encore trop tard, alors dépêche-toi de nous donner tes coordonnées...).

Mastertronic

Les champions du logiciel à prix compétitif sortent une nouvelle gamme : MAD X. Ne voyez pas, esprits mal pensants, dans le X qui suit, une quelconque allusion porno... MAD X propose des cassettes avec 2 jeux. La face A contient le jeu principal ; la B, un jeu plus ancien ou inédit. L'idée est bonne quand on sait que le prix reste autour de 30 balles ! Premières sorties : Energy Warrior et Molecule man pour Spectrum, C64 et CPC puis Rockford et Back to reality pour C64 et CPC, Rockford et Rockman pour Spectrum et... Rockford sans face B pour Atari 800.

Incentive Software

The Dark Side (non, pas "of the moon", donc pas des Pink Floyd) fait suite à Driller. Toujours en 3D... A venir bientôt sur Spectrum, CPC et C64.

ST Adventure Creator écrit pour Atari ST, est un complément au Graphic Adventure creator pour écrire facilement des jeux d'aventure au look pro. Mais il faut quand même un peu de talent et d'imagination.

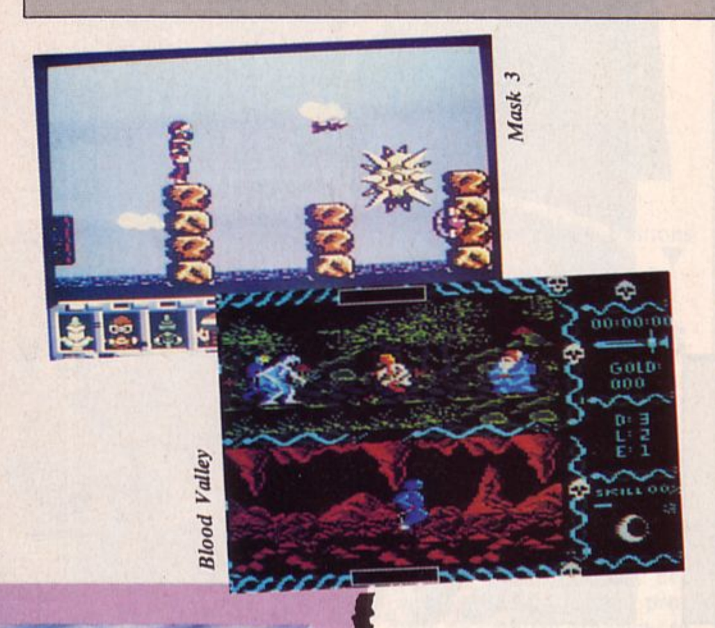


Digital Integration

Volant déjà de ses propres ailes pour nos ordinateurs, l'AFT (Advanced Tactical Fighter) qui équipera l'US Air Force en cette fin de siècle, s'annonce sur Spectrum, CPC et C64. Banc d'essai dans le prochain numéro d'Arcades.

CRL

La route tue, c'est bien connu ! Dans **Road Warrior** , votre but est de "nettoyer" les routes des obstacles en tout genre qui pourraient s'y trouver et ce, au volant de voitures aussi différentes qu'une Ferrari ou une Volkswagen.
Sortie en C64 d'abord puis CPC et Spectrum.



Mask 3

Blood Valley



GREMLIN

Gremlin Graphics

• **Venom Strikes Back ou Mask 3** : vous avez à peine découvert Mask 2 et déjà, Matt Racker réapparaît sur les écrans des micros.
Cette fois, il s'agit de retrouver votre fils qui est prisonnier sur la base Venom ; pour cela, vous devrez passer par différents paysages, comme la Terre, la Lune ou des grottes, afin de récupérer des masques (10 en tout), chacun vous donnant une fonction précise...
(Sortie prévue le 14 mars sur Commodore 64).

• Vous avez apprécié **Gary Lineker's** super star du football ? Vous aurez bientôt la possibilité de découvrir une ▶ suite qui vous proposera cette fois de pénétrer dans une école de football où 5 entraînements différents vous seront proposés tels jongler avec une balle, faire un parcours du combattant...
(Sortie prévue fin mars sur Spectrum, C64, Amstrad et ST).

• **Hercule and the Damned** : ce sera sans doute un logiciel à vous faire "craquer des os" puisque vous devrez affronter toute une horde de squelettes avant de vous retrouver devant l'épreuve finale concrétisée par un Minotaure...
(Sortie prévue en mars sur Spectrum, Amstrad et C64).

• A noter une exclusivité Conforama .qui vous proposera une superbe compilation s'intitulant 10 jeux fantastiques n° 2 et regroupant tous les logiciels suivants : Death Wish, Mask II, Revolution, the Tube, Nipper II, Exolon, Zynapo, Final Matrix, Trailblazer et Basil. (Sortie prévue fin mars).

• Stop ! Avant-première ! Prêtez toute votre attention à ce qui suit : dans les coulisses de Gremlin Graphics se prépare depuis déjà huit mois un superbe projet connu encore simplement sous son nom de code : **FOFT**... De quoi s'agit-il ? En fait, avec ce logiciel, vous aurez trois possibilités : vivre une simulation de vol dans l'espace, écrire votre propre programme de simulateur de vol grâce à un langage simple qui comprend 40 commandes et enfin, pour les débutants, une simple possibilité de jeu d'arcade.
L'environnement de ce jeu est grandiose puisque vous évoluez dans un espace ou se côtoient 64 000 galaxies... ce qui explique que la police spatiale ait du fil à retordre avec les mercenaires de l'espace qui sont très nombreux.
Présentant des graphismes 3D en plein, vous aurez 3 vaisseaux différents à votre disposition...
Projet à surveiller de près !
(Sortie prévue en juin sur ST).

GO!

• **Dream Warrior** : dans ce logiciel, vous êtes en train de rêver et le but que vous poursuivez est de retrouver le personnage dont vous rêvez. Vous traversez en tout 4 niveaux pour finalement vous retrouver face à un Minotaure...
Vous serez impressionné par ce logiciel qui vous propose un mélange de Trantor et de Captain America... ça promet !
(Sortie prévue sur C64).

• Suite à l'accord qui a été signé entre Capcom et Go !, nous pouvons vous annoncer que la future conversion de jeu d'arcade envisagée est celle de Tiger Road.

Voici une photo du jeu d'arcade...

Bad Cat arrive sur C64.

Gremlin

Northstar est arrivé sur CPC Amstrad. On vous en dira plus prochainement ou alors, lisez notre confrère AMSTAR ! Pour les autres bécanes, ça suit !

Cybernoïd-The fighting machine va sortir prochainement sur Spectrum. C'est annoncé par Gremlin mais... écrit par Hewson. Bref, y'a accord ! Un jeu d'arcade écrit par l'auteur de Exolon et Equinox. Les amstradistes et autres commodoristes ne seront pas oubliés alors, qu'ils ne pleurent pas !

Blood Valley
Aventure fantastique dans laquelle vous affronterez votre adversaire mais aussi tout un tas de créatures et de personnages errants, issus d'un monde fantastique. Basée sur un livre écrit par les auteurs du légendaire "Way of the Tiger".
Pour Spectrum, CPC, C64 et Atari ST.

Snooker and Pool
On se fait un p'tit billard ? C'est simple, il suffit d'avoir un C64 et 30 balles (non pas 30 boules ou billes, 30 balles, ci pas chir !). On vous montrera ça dans le prochain Arcades !



Tiger Road

British TELECOM

Organisée dans les locaux de FIL (France Image Logiciel), une présentation des nouveaux produits distribués par British Telecom nous a permis de découvrir ce que seront les jeux à paraître dans les prochaines semaines.

E.P.T. de Rainbird
Sous ces 3 lettres, qui forment son nom provisoire, se cache un jeu dans le genre de "Elite" où il faudra, en un temps limité, traverser l'espace avant l'explosion d'une super nova. Ventes, échanges, marchandages en tout genre, et... combats sont au menu. Sortie sur ST en premier.

Verminator de Rainbird
Jardinier ? Ecologiste ? Spécialiste de l'arcade, en tout cas ! Le but du jeu : détruire tous les monstres qui hantent les arbres. 4 niveaux pour ce jeu très rapide. Et c'est sur ? ST !

IO de Firebird
Doté d'un scrolling latéral très rapide, avec des mouvements rappelant Nemesis, IO se déroule dans l'espace. De l'arcade pure et dure, pour réduire à néant les formations d'aliens. En mars sur C64 (environ 150 F pour le disque et 90 F pour la cassette).

Black Lamp de Firebird
Des personnages, humains et animaux merveilleusement animés dans ce jeu d'arcade s'étendant sur plusieurs niveaux.
Votre mission ? Retrouver toutes les lampes enchantées et, en dernier, la lampe noire gardée par un dragon. (Sortie sur ST fin février, au prix de 200 F).

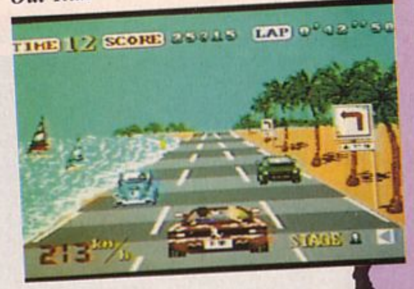
Carrier Command de Rainbird
Un monument de 500 Ko, avec des graphismes 3D surfaces colorées, très rapide, au cours duquel le joueur prendra possession d'un porte-avions pour s'assurer le contrôle de 64 iles. De la stratégie et beaucoup d'arcade avec une conception nouvelle du shoot'em up ! Sortie sur ST en mars (environ 250 F) puis Amiga, CPC, Spectrum, PC, Mac et PCW...

U.M.S. de Rainbird
Simulateur Militaire Universel. Testé sur ST dans ce numéro d'Arcades, il devrait être disponible début mars sur PC à 250 F environ.

Dick Special de Rainbird
C'est beau comme un dessin animé, c'est coloré comme un dessin animé, c'est animé comme... mais c'est un jeu plein de détails marrants où le héros doit retrouver son petit chien. De l'arcade très prometteuse. Sur Amiga et ST en mai.

Morpheus de Rainbird
De l'arcade, avec une petite dose de stratégie dans ce jeu où il faut détruire un maximum de charges nucléaires. Disponible sur C64 début mars.

Out Run



Starglider II de Rainbird
Pour Atari ST.

Crosswize II de Firebird
Pour Spectrum.

Samuri Warrior de Firebird
Pour C64

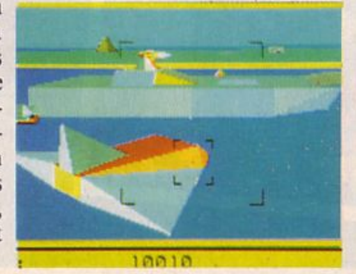
Verminator





Rimrunner

Carrier Command



U.S. GOLD

• **Impossible Mission II** (Epyx) : vous n'avez pas moins de 8 tours à explorer tout en sachant que pour passer de l'une à l'autre vous devez trouver un code composé de 3 chiffres... (Sortie prévue en mars sur Amstrad et Commodore).

• **Shackled** : voici un logiciel d'arcade où vous avez la possibilité de choisir vos armes pour mener à bien votre mission : il s'agit de libérer une ou plusieurs personnes dans chaque écran... La présentation de Shackled fait un peu penser à Gauntlet.
(Sortie prévue en mars pour ST).

• **Rolling thunder** : il arrive sur ST après avoir fait ses débuts sur Amstrad (banc d'essai Amstar n° 17). Dans cette version, le déplacement des personnages est moins rapide que sur CPC mais plus proche de la vitesse réelle du jeu d'arcade... (Sortie prévue début mars sur ST).

Out Run arrive sur ST ! Nous espérons tous que sa conversion sera plus réussie que les versions CPC ou C64.

Autres bonnes nouvelles, les sorties prochaines de : California Games sur PC et MSX, Street Sports Baseball sur PC, Subbattle Simulator sur Amiga et C64, Impossible Mission 2 sur Spectrum et Street Sports Baseball sur Amstrad. Le tout disponible chez vous avant la fin du mois de mars. Surveillez les étagères de vos revendeurs !

Palace Software

Après Barbarian, l'équipe des concepteurs associés à Steve Brown, propose un "shoot-em-up" : **Rimrunner**. Le guerrier, commandé par le joueur, est chargé de protéger les siens contre l'invasion des mortelles Arachnoïds.
Sortie d'abord sur C64/128 en mars, ensuite sur CPC, ST et Spectrum.

Robtek

Trois jeux doivent sortir sous peu sur Atari ST, destinés aux petits budgets (9.95£).

Shuffleboard s'inspire d'un jeu auquel tu as peut-être joué, dans la rue ou en cours de récré : il faut lancer les pièces de monnaie sur une planche, placée contre un mur de sorte que la pièce tombe le plus près du mur.

American pool : le billard et l'ambiance garantie avec les facilités offertes par l'ordinateur en plus.

Gambler : t'as pas les moyens d'aller au casino ? Gambler t'offre Las Vegas, son Black Jack, son Bandit Manchot et le reste ! Grâce à lui, tu ne risques pas d'y laisser ta chemise !
Ces 3 produits sont annoncés pour mi-mars.
Après l'Atari ST, l'Amiga. 4 jeux doivent sortir prochainement.

Champ : n'a rien à voir avec le délicieux liquide dont vous pouvez envoyer quelques bouteilles, chers lecteurs, à l'intention du rédac'chef d'Arcades. Bon, Champ disais-je, est une "simulation" de boxe avec, paraît-il, des sons et des images superbes. Wait and see ! (A défaut de Moët et Chandon).

Crazy Football : football, labyrinthe et... événement garanti dans ce jeu sorti, semble-t-il, d'un esprit pervers.

Starways : un jeu qui se déroule dans l'espace avec 21 niveaux d'action... frénétique.

Nakamoto : te voilà devenu chinois et tu dois, parmi les 55 étages de ce jeu, réunir le plus possible de morceaux de jonques. Et dans la boîte, il y a une maquette ! Tous ces produits devraient être disponibles vers le début mars.

Return to Atlantis





Annoncé parallèlement à la sortie de "The Bard's Tale" sur cassette C64, **"The Bard's Tale II"** offre aux amateurs du genre une suite qui les tiendra en haleine encore plus longtemps. Le programme occupe en taille 50% de plus que son prédécesseur. Affaire à suivre dans Arcades... Sortie début mars, sur disque C64 à 199 F.

Return to Atlantis mènera le joueur dans les eaux profondes de l'océan, à la recherche de la cité légendaire. Chaque mission, il y en a 14 en tout, est un jeu en elle-même. L'action se déroule de la Baltique au Pacifique Sud. Première sortie prévue sur Amiga, en mars, au prix de 249 F.

Prism Leisure

• Plusieurs titres, adaptés au ST, dans une gamme "budget" à environ 100 F. **Tous ces jeux sont compatibles avec les nouvelles ROM**. Il s'agit de : Checkmate, ST Karaté, ST Protector, Fire Blaster, Addicta Ball, War Zone, Turbo ST, Space Station. Certains de ces titres ont déjà été présentés dans nos colonnes.

• **Eye** est un jeu de réflexion issu d'un jeu de table. Très prenant, il est aussi difficile que les échecs.



Bug-Byte

Y'en a pour MSX, Spectrum et Commodore. On vous fait grâce des versions BBC. Les prix tournent autour de 30 F donc, inutile de rechercher une grande qualité ou l'originalité... mais ça peut servir si la machine n'a rien à se mettre sous la dent !

Mappy a la phobie des ordinateurs. Il faut en récolter un maximum, mais tout n'est pas si simple (MSX).

Rally X un rallye dans un labyrinthe, pourquoi pas ? (MSX).

King & Balloon un jeu d'arcade où il faut détruire les ballons avant qu'ils n'enlèvent le roi (MSX).

Warp warp un jeu humoristique qui fera aussi travailler vos petites cellules grises ! (MSX).

DONNEZ-NOUS VOTRE AVIS !

Nous avons besoin de mieux vous connaître. Afin d'améliorer sans cesse le contenu d'Arcades, nous tenons compte de vos avis et suggestions. Pour vous remercier du temps que vous passerez à répondre à nos questions, 10 bulletins seront tirés au sort et leurs expéditeurs recevront un cadeau surprise.

Facultatif :

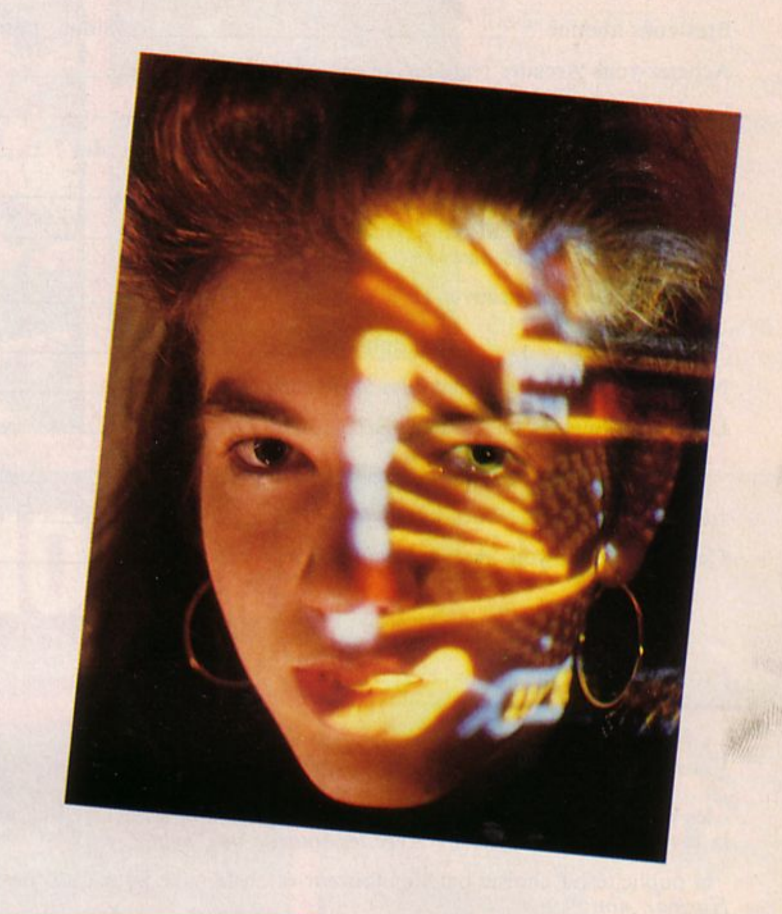
Si vous désirez participer au tirage au sort, remplissez les lignes cidessous :

NOM : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____



SONDAGE

Lecteur

Age : ______________________ Sexe : ______________________

Restez corrects, SVP !

Matériel utilisé ______________________ Accessoires ______________________

Nombre de jeux possédés : ____________ Originaux ____________ Copies ____________

Promis, on le dira pas !

Utilisez-vous le matériel autrement que pour jouer ? ______________________

Si changement prévu, quel matériel ? ______________________

Concours

- Participez-vous aux concours ? ☐ oui ☐ non
  Sinon, pourquoi ? ______________________

- Le **1er prix** doit être :
- comme maintenant, un voyage ☐
- un ordinateur ☐
- des logiciels ou bons d'achat chez des annonceurs ☐

à suivre

SONDAGE

Revue

Etes-vous abonné ? ______ Sinon, pourquoi ? ______

Achetez-vous **Arcades** régulièrement ? ______

Est-il facile à trouver dans votre kiosque ? ______

Combien d'autres personnes lisent votre exemplaire d'**Arcades** ? ______

Etes-vous satisfait du contenu ? ______

Qu'est-ce qui vous plaît dans Arcades ? ______
A part les photos des mecs et des gonzesses !

Qu'aimeriez-vous y trouver en plus ? ______

en moins ? ______

Nos critiques vous semblent-elles suffisantes ? ______

Lisez-vous tous les bancs d'essais ? ______

Seulement ceux concernant votre matériel ? ______

Lisez-vous d'autres revues micro ? ______ Si oui, lesquelles ? ______

Comment situez-vous **Arcades** par rapport à ces revues ? ______

Publicité

Vous pensez que (cochez les cases correspondantes) :

- les pages de pub sont choisies par la rédaction qui les achète aux annonceurs et les met dans la revue pour faire "joli" ? *Avec les sous de qui, hein ?* ☐ oui ☐ non

- la publicité est choisie par l'annonceur et on le paye pour qu'il passe dans la revue ? *Normal, non ?* ☐ oui ☐ non

- la publicité est choisie par l'annonceur et il paye pour passer dans la revue ? *Pour un peu qu'on reçoit du fric !* ☐ oui ☐ non

- Regardez-vous **attentivement** les publicités ? ☐ oui ☐ non
- Vous choisissez d'acheter un produit
- après avoir vu sa pub ? ☐ oui ☐ non
- après avoir lu le banc d'essai ? ☐ oui ☐ non
- sur les conseils d'un ami ? ☐ oui ☐ non

Les conseilleurs ne sont pas toujours les payeurs.

- Acceptez-vous de découper les coupons-réponse pour commander un produit, ou préférez-vous les recopier afin de ne pas abimer la revue ? ☐ je découpe ☐ je recopie

- Y-a-t-il ☐ trop ☐ pas assez, de pub dans **Arcades** ?
- Demandez-vous des "documentations" aux annonceurs ? ☐ oui ☐ non
- Si oui, les recevez-vous ? ☐ oui ☐ non

Vos remarques et suggestions, en toute liberté :

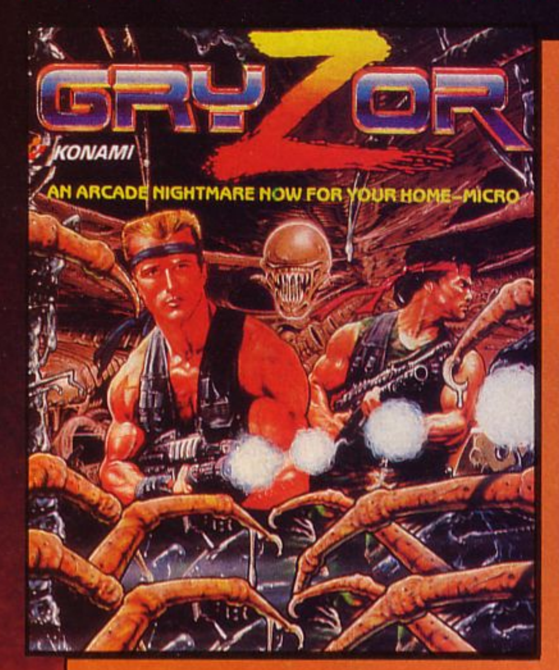
______

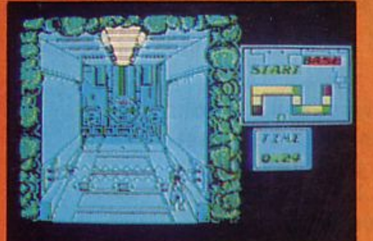
______

______

______

LES SOLDATS DE LA CHANCE







Ce superbe jeu d'arcade de Konami maintenant pour vos micro-ordinateurs converti avec tous les écrans originaux de jeu d'arcade vous positionne dans un monde effrayant d'étrangers. . . . . négociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.

La maîtrise du temps et des nerfs d'acier sont indispensables pour le programme plein de punch où l'indépendance vous émmenera toujours plus loin.

LES MONDES A PART

Survivez pour devenir un capitaine en suivant le plus coriace des entrainements academique. Ce jeu d'arcade de Konami a déjà atteind la première place des hit parade avec cette superbe adaptation sur vos micro-ordinateurs tous les écrans originaux de jeu d'arcade ont été merveilleusement repris, Combat School propose un véritable défi aux joueurs les plus exercés.

Sept épreuves à vous couper le souffle plus une de pénalité si vous n'y parvenez pas, vous êtes éliminé.







EN VENTE MAINTENANT

COMMODORE - AMSTRAD
PC + COMPATIBLES
IBM/AMSTRAD & ATARI ST



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

ADAPTATIONS

Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.

Leviathan

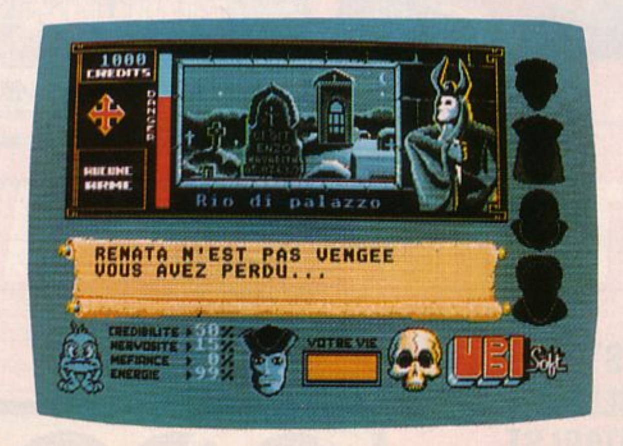
Wizball

Test Drive

Pharaon

Indoor Sports

Arkanoïd



Masque +

Présenté dans Arcades n° 1, en version Amstrad CPC, **Indoor Sports** de DataByte arrive sur Amiga avec des graphismes et des animations du plus bel effet. Des effets sonores réussis vont agrémenter les épreuves qui vous attendent : fléchettes, ping-pong, bowling et hockey ''aérien''. Pour 1 ou 2 joueurs.

On en parlait dans Arcades n° 5, en version PC, **Masque +** de Ubi Soft est disponible sur Atari ST. Les graphismes sont corrects et apparaissent dans une petite fenêtre, le reste de l'écran étant occupé par les divers paramètres du jeu. Pas de grand changement, donc, pour cette aventure sur fond de Carnaval de Venise.

Vu dans Arcades n° 4, le **Pharaon** de Loriciels a été adapté sur PC. Les mystères de cette aventure égyptienne, et le charme des images digitalisées, ne perdent rien en passant sur cette machine...

Ah, **Wizball** de Ocean... Souvenez-vous, nous vous présentions la version CPC dans Arcades n° 1. Sur ST, c'est superbe et la balle bondissante va donner du fil à retordre à tous les amateurs du genre. La magie des couleurs et des animations ne devrait pas décevoir !

Faut-il encore présenter le célèbre **Arkanoïd**, adapté de la version ''machine de café'' de Taito ? Les possesseurs d'Amiga vont désormais pouvoir casser des briques à gogo et trouver une animation, des graphismes et des sons magnifiques. La raquette colle, s'élargit, se brise. Ben c'est comme sur le vrai, quoi ! Un classique du genre qu'on ne peut pas manquer.

Leviathan... C'était sur C64 mais ça existe maintenant sur Amiga. C'est une sorte de Zaxxon, en bien plus joli, avec des sons évocateurs, des graphismes aux couleurs et formes remplis de nuances (les effets de relief sont particulièrement réussis) et les déplacements des vaisseaux, d'allures très diverses, ont un mouvement ''coulé''. De l'arcade de bonne qualité !

Super Sprint de Electric Dreams, adapté du jeu d'arcade d'Atari Games, arrive sur ST. Nous vous le présentions dans Arcades n° 3. On aime ou on n'aime pas le genre... Les voitures sont assez difficiles à piloter, ce qui finit par faire l'intérêt du jeu. Les graphismes sont réussis mais les sons, bien que soignés, n'ont rien à voir avec la machine d'arcade. Les amateurs du genre ne seront pas déçus !

Vu dans Arcades n° 3, **Test Drive** de Accolade. Une simulation de conduite sportive unique en son genre. L'adaptation sur Atari ST respecte la beauté des graphismes, la qualité des animations. Seul, le son y perd par rapport aux versions Amiga et C64. Pour conduire 5 des voitures les plus prestigieuses du monde. Un jeu qu'il faut posséder.



Golden Path



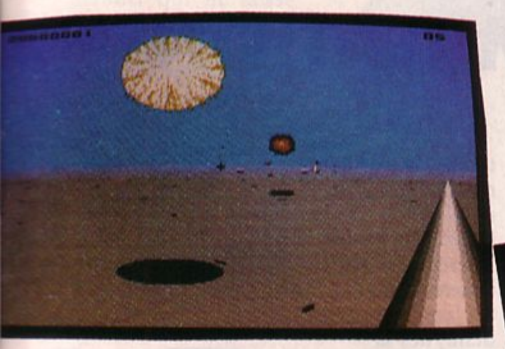
Super Sprint



Hms Cobra

Les Dieux de la Mer





Backlash



Iznogoud



Chessmaster 2000



Vu dans Arcades n° 4, **Turlogh le Rôdeur** produit par Cobra Soft, arrive sur Atari ST. Les graphismes, plus fins que sur Amstrad CPC, ont des couleurs plus agréables. Pour goûter aux plaisirs de la BD interactive... et devenir un rôdeur face à des multiples risques.

Il était beau sur PC et C64... Souvenez-vous, nous vous le présentions dans Arcades n° 4. Electronic Arts nous offre l'adaptation sur Atari ST de **Chessmaster 2000.** Les passionnés d'échecs ne peuvent passer devant cette remarquable réalisation sans l'acheter. Les graphismes sont superbes, qu'il s'agisse de la vue en 2D ou en 3D. Une voix synthétisée commente les mouvements. L'ordinateur s'avère être un redoutable adversaire mais aussi, un remarquable conseiller pour les débutants. Certainement le meilleur du genre !

Testé dans Arcades n° 4 sur Atari ST, **Backlash** de Novagen est disponible sur Amiga. L'univers froid et dépouillé du jeu, les graphismes en volumes 3D pleins, tout en ombres et lumières, et la rapidité des animations devraient plaire aux inconditionnels du tir d'arcade. Mais n'est-ce pas un peu lassant, à la fin ?

Dans la Chine d'hier (d'avant-hier que dis-je) régnait l'empereur d'or. C'est le parchemin relatant son histoire qu'il vous faudra retrouver dans cette superbe aventure aux couleurs chaudes. La version ST, présentée dans Arcades n° 1, était très belle ; celle sur Amiga est encore plus fine. La musique est au rendez-vous de cette aventure orientale. **Golden Path** sur Amiga : un superbe logiciel de Firebird.

Mer bleue, jolies filles, cocotiers... le ski nautique. Dans Arcades n° 1, nous vous présentions **Les Dieux de la Mer** de Infogrames, sur Amstrad CPC. Voici l'adaptation ST de cette simulation sportive mettant en scène le champion Patrice Martin. Graphismes et couleurs sont beaux. Il y a de la musique tout du long. Quant à l'animation, elle est des plus correctes, même si l'utilisation du joystick ne s'avère pas particulièrement pratique.

HMS Cobra est un titre déjà assez ancien que Cobra Soft vient d'adapter sur PC. Dans ce jeu, vous protégez un convoi de navires marchands contre les attaques des Allemands (l'action se passe pendant la Seconde Guerre mondiale). De la stratégie pour amateurs de simulations assez réalistes. Les graphismes sont plutôt quelconques, mais là n'est pas l'intérêt du jeu, livré dans un emballage qui vous met dans la peau d'un amiral : plotter desk, rapport, cartes, etc. Vive la marine !

En cette période préélectorale, offrez-vous la place du président à la place du président euh... je voulais dire, du calife à la place du calife puisque c'est d'**Iznogoud** qu'il s'agit. Testé sur Thomson dans Arcades n° 3, l'adaptation d'Infogrames pour PC est arrivée. Les graphismes ont un peu souffert : la livrée rouge d'Iznogoud sur... fond rouge du décor, c'est parfois difficile à supporter mais, mode CGA oblige ! Pour retrouver l'ambiance de la BD de Tabary.



"Major" Bill STEALEY

MICROPROSE
LA PASSION DE LA SIMULATION

Si je vous dis MicroProse, que me répondez-vous ? Gunship ! F15 Strike Eagle ! Solo Flight ! Bon, je vois que vous connaissez... et que vous suivez de près les activités des éditeurs. Nous allons donc faire plus ample connaissance avec cette boîte américaine qui s'est spécialisée, à quelques exceptions près, dans la simulation d'ordre militaire.



Et il n'y a rien de bien étonnant à cela... car son bouillant PDG, Bill Stealey, n'est autre qu'un ancien pilote de chasse de l'US Air Force. Passionné d'aviation, fonceur, le "major" Stealey a fondé MicroProse en 1982 en s'attachant les services d'un programmeur de talent : Sid Meir. Le premier titre sorti a été "Hellcat Ace", une simulation de vol de la "1ère génération". Ce fut un succès, bientôt suivi par celui d'autres titres, toujours dans le même domaine. Pour la petite histoire, "Hellcat Ace" a été créé en... 7 jours ! Stealey a conservé ses contacts avec l'armée. Réserviste, il a un rôle de conseiller qui lui permet de rester toujours dans cette ambiance, bien particulière, que l'on retrouve dans les logiciels de MicroProse.

Contrairement aux jeux d'arcade, les simulations ont une durée de vie assez longue et touchent un vaste créneau d'utilisateurs, dont la moyenne d'âge se situe entre 18 et 40 ans, ce qui explique la présence sur le marché de titres assez anciens tels que "Solo Flight" (une bonne initiation à la simulation de vol). Cette durée de vie justifie également le fait que le catalogue MicroProse contienne moins de 20 titres...

Parmi les succès, il faut citer aussi "Silent Service" qui est resté pendant très longtemps la meilleure simulation de sous-marin et possède toujours ses inconditionnels.

Pour donner une idée du succès des simulations MicroProse, on peut prendre l'exemple de F15 Strike Eagle : 50 000 ventes en 2 mois et demi, dès sa



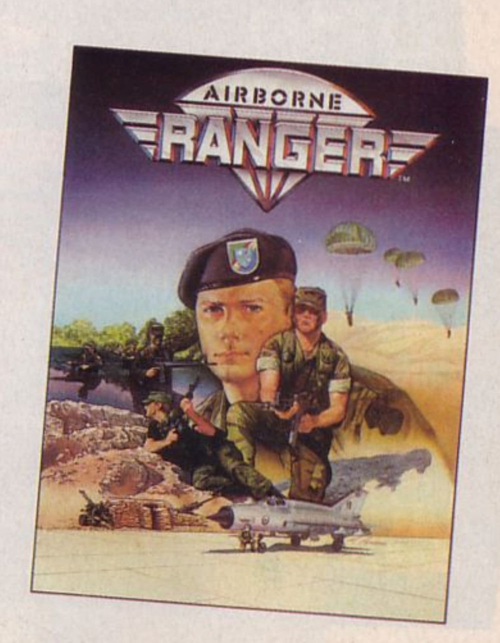
mise sur le marché il y a 3 ans. Depuis, le titre se vend toujours et a été adapté récemment sur ST. On y retrouve, dans les scénarios proposés, des faits d'actualités (intervention en Libye, combats avec les Syriens, etc).

Le petit dernier de la famille, Project Stealth Fighter, reprend les principaux composants d'une recette qui connaît le succès. Seul l'avion a changé et s'il paraît un peu "futuriste", ne vous y trompez pas : il vole déjà aux Etats-Unis, ceci est très probable, si l'on en croit certains experts, et tous les grands avionneurs du monde se penchent sur ces nouvelles technologies "Stealth" (faible détection radar).
Les principales caractéristiques des produits MicroProse sont donc, la recherche du réalisme, leur durée de vie, et les nombreuses heures (parfois les années) de développement qu'ils imposent. Tout est soigneusement étudié, y compris le packaging, désormais célèbre, et le manuel qui ne laisse rien au hasard.
Pour arriver à ces résultats, près de 50 personnes travaillent aux Etats-Unis, dont 30 programmeurs participant, en interne, au développement des produits. Au Royaume-Uni, il y a également une cinquantaine d'employés, chargés essentiellement de la fabrication : duplication, impression, etc.
Quant à MicroProse France, c'est un effectif de 3 personnes placées sous la responsabilité de Thomas Ormond, qui a pour rôle de faire connaître les produits sur le marché français et sur la Suisse. Thomas Ormond a confié la distribution à Cable. Il insiste sur le fait important que les logiciels distribués par MicroProse France, sont accompagnés de notices traduites en français. Cette distribution fait appel à la force de vente de sous-traitants.

Thomas **ORMOND**

Les simulations ont une durée de vie assez longue et touchent un vaste créneau d'utilisateurs.

Ainsi, 60% de l'activité de MicroProse France est orienté vers le commercial. Les autres tâches importantes sont le contrôle de la qualité et l'adaptation du produit à notre marché. Enfin, la promotion des produits n'est pas négligée : publicité, concours (bientôt un avec Arcades) et participation aux différents salons.
MicroProse connaît un gros boum depuis juillet 1987. Les produits sont désormais référencés dans les magasins Tandy et l'attaque du créneau PC a été rendue indispensable devant le succès rencontré par ces machines.
On ne peut parler de MicroProse sans évoquer l'activité de distribution. Springboard (logiciels à vocation utilitaire, voire professionnelle éditant entre autres Newsroom Pro), Origin (les Ultima, vous connaissez ?) et Suncom (joysticks et cartes interfaces) sont des produits distribués par MicroProse.
Aucun souci à se faire pour cet éditeur qui, piloté par le Major Bill Stealey, volera toujours assez haut !●

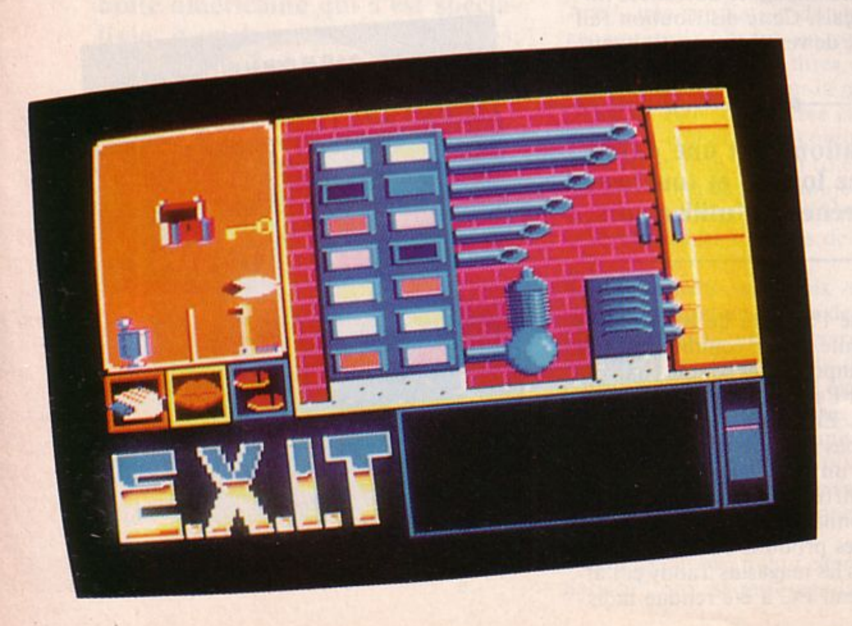




Ils ont inventé un monde, allant jusqu'à reconstituer sa genèse, même si elle n'apparaît pas (ou peu) dans le jeu qu'ils ont créé : E.X.I.T. Brice Rivé et Laurent Boucher sont deux concepteurs pleins de talent.

ARCADES : "Pour commencer, et bien qu'on ne soit pas ici dans un commissariat de police, présentez-vous !"
BRICE : "Je m'appelle Brice Rivé, j'ai 23 ans et je suis ingénieur en informatique. Actuellement, je fais mon service militaire..."
LAURENT : "Moi, c'est Laurent Boucher, j'ai 25 ans et j'ai arrêté mes études universitaires."

En fait, nos deux compères se sont rencontrés dans une école d'ingénieurs. Brice a continué ses études alors que Laurent les a arrêtées. Laurent nous a avoué préférer le dessin à toute autre activité. Il faut reconnaître que, dans ce domaine, il ne manque pas de talent !



A cet instant, Catherine, rédactrice en chef de la revue Amstar, entre dans la pièce avec des tasses de café qu'elle distribue soigneusement. En effet, deux d'entre elles contiennent une potion de sa fabrication, véritable sérum de vérité, qui fera se délier les langues de nos deux amis. Ainsi, nous devrions tout savoir des secrets d'E.X.I.T.
Leur rencontre et leur envie commune de faire un jeu a débouché sur l'étude du scénario et la conception des grandes lignes d'E.X.I.T. "Nous avons commencé par écrire toute l'histoire, ce qui nous a pris environ 3 mois, en prenant bien soin d'être d'accord, tous les deux, sur chaque détail. Par la suite, des contraintes d'ordre technique devaient nous obliger à enlever beaucoup d'idées."
Si Brice est un programmeur averti, qui avait déjà travaillé en assembleur Z80 sur le ZX81, Laurent lui devait nous avouer : "Je n'avais aucune expérience en assembleur avant E.X.I.T. J'ai pourtant écrit les routines de compactage et décompactage des images. Les images apparaissent ainsi très vite." Brice intervient pour nous confier : "E.X.I.T. est écrit entièrement en assembleur. On a même totalement refait les routines du système d'exploitation. Les ROM de l'Amstrad sont déconnectées dès le début et on entre dans nos propres routines de gestion des interruptions du disque, du contrôleur d'écran, du circuit sonore...". Les connaisseurs pourront apprécier l'ampleur de la tâche ! Ceci a été fait dans le but de gagner en rapidité et en place mémoire (le tout tient en moins de 2 Ko !).

"On a même totalement refait les routines du système d'exploitation."

Cette phase de programmation a duré environ 2 mois. Mais le plus long a certainement été la réalisation des dessins. E.X.I.T. frappe par la qualité et le style de ses graphismes. Nous avons demandé à Laurent comment il avait procédé. "Une fois l'idée du dessin dans ma tête, je les mets, pour certains sur papier (mais la plupart ont été directement travaillés sur écran). Ensuite, je les dessine au moyen de Advanced Art Studio qui, pour moi, est le logiciel de création graphique le plus performant sur Amstrad. Après, je me mets dans la peau de quelqu'un qui le verrait pour la première fois et, si je trouve quelque chose qui cloche, je corrige..."
ARCADES : "L'inspiration te vient vite ?"

LAURENT : "Pour certains dessins, cela s'est fait en une ou deux heures ! Ainsi, l'idée des arbres pétrifiés et des cristaux qui sortent du sol, m'est venue je ne sais comment. J'ai aussi ajouté quelques clins d'œil pour l'utilisateur, comme les carcasses de voitures..."

Pour nos lecteurs qui ne connaitraient pas encore E.X.I.T. (voir présentation dans Arcades n° 5), Brice et Laurent ont cru bon de préciser :
"E.X.I.T. se présente, au départ, comme un jeu d'aventure dans lequel on pourrait se déplacer partout. On ne se trouve jamais bloqué et nous avons misé sur une ergonomie étudiée de manière à ne pas demander trop d'actions differentes. Tout se manipule directement. A ce propos, savez-vous que la petite main qu'on déplace sur l'écran, et qui tapote d'impatience en attendant le joueur, a demandé 35 sprites différents ?
Pour casser le rythme du jeu et détendre "l'aventurier", on a ajouté de l'arcade. Mais E.X.I.T., ce n'est pas seulement ça ! Quand on y entre profondément, on découvre des tas d'autres choses et notamment des séquences se déroulant dans un labyrinthe en 3 dimensions. En fait, il y a trois labyrinthes qui ont un point commun permettant l'accès à une salle, où est assis un sage qui est un peu le but de l'aventure mais... chut !"

Laurent et Brice ont imaginé, pour E.X.I.T., toute une société, une mythologie et ont cherché à faire transparaître cela, indirectement, dans leur jeu afin que le joueur puisse percevoir tout cet univers à force de le manipuler. C'est une des raisons pour lesquelles aucune explication n'est fournie sur le jeu. Le joueur aura tout à découvrir ! En schématisant : on arrive sur une planète, il faut en repartir. Dans E.X.I.T., tout est homogène et respecte l'histoire de la planète (dont le joueur ignore tout) sur laquelle il est arrivé. Pour bien comprendre, il faut faire un plan de la planète en utilisant la boussole. Alors, on découvre une certaine logique... et c'est bien utile pour repérer les portes. Mais, on vous en a déjà trop dit ! En fait il y a 3 portes à découvrir, mêlant 3 petites aventures mais... ce n'est pas tout !

"On a cherché à faire quelque chose d'intéressant, avec des trucs un peu tordus à trouver."

ARCADES : "Il faut quand même avoir beaucoup d'imagination pour réussir à vous suivre."
"On a cherché à faire quelque chose d'intéressant, avec des trucs un peu tordus à trouver. On pense que ce n'est pas trop dur pour les gens qui résolvent ce genre d'énigmes, qui cherchent en groupe et échangent beaucoup d'indices, qui lisent les magazines et passent du temps sur certains réseaux minitel. Mais il fallait que ce soit assez dur pour les tenir en haleine. On ne meurt jamais, on peut essayer tout un tas de trucs et on n'est jamais bloqué. On a tenté de mettre dans E.X.I.T. tout ce qui nous passait par la tête depuis quelque temps et nous avons une bonne connaissance des jeux d'aventure actuels. Pour faire un bon jeu, il faut parfaitement connaître les autres. On a utilisé le truc de la main parce qu'on est contre l'analyseur syntaxique. Malgré toutes les difficultés que nous avons rencontrées, on ne s'est jamais découragé. Par contre, on a eu du mal à supprimer, pour des impératifs techniques, certains détails auxquels on tenait."
ARCADES : "Comment avez-vous trouvé l'éditeur, en l'occurrence, Ubi Soft ?"
LAURENT : "Je connaissais bien l'équipe et ils me connaissaient comme dessinateur. J'avais entendu parler de gens qui se faisaient du fric en écrivant des jeux vidéos mais je me disais, à mon avis, c'est du beau rêve... En plus, je n'avais jamais dessiné sur ordinateur..."

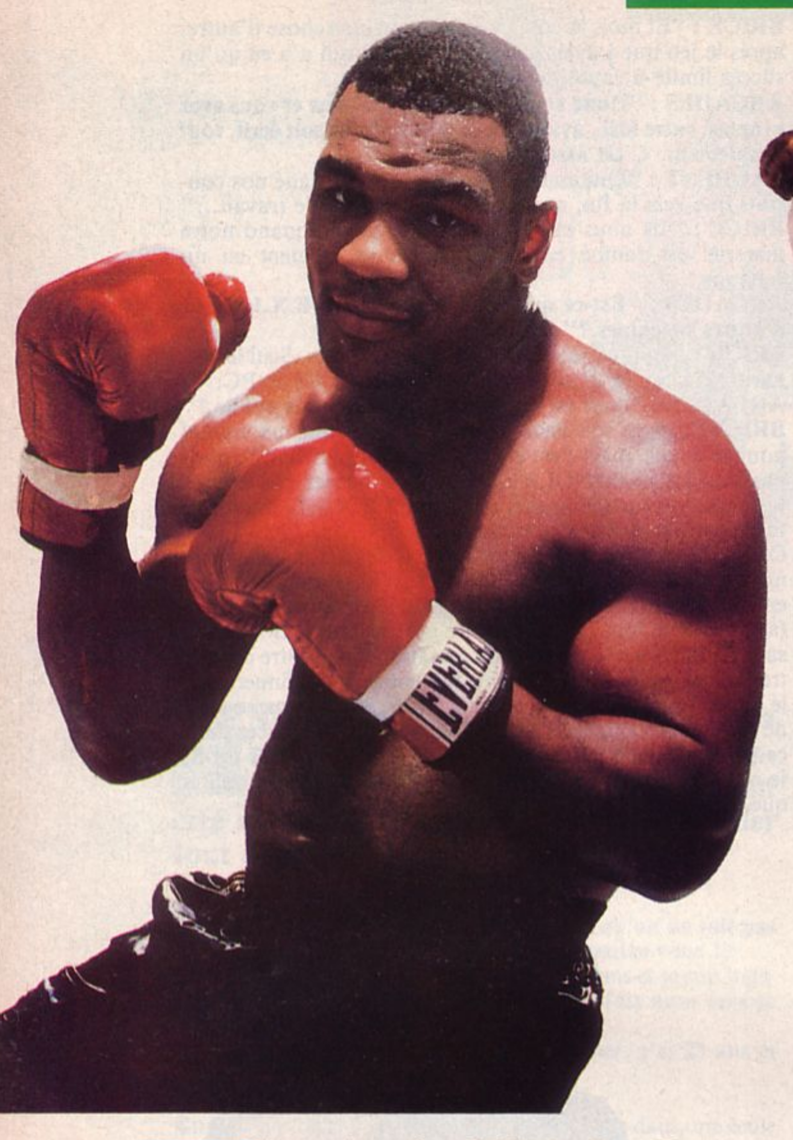
BRICE : "Et moi, je voulais refaire quelque chose d'autre, après le jeu que j'avais créé sur ZX 81 et qui n'a eu qu'un succès limité à cause de la machine."
ARCADES : "Donc vous connaissiez l'éditeur et vous avez proposé votre idée, avant même que le jeu ne soit écrit, tout simplement. C'est assez peu courant !"
LAURENT : "Oui mais attention, ils n'ont signé nos contrats que vers la fin, quand on leur a montré le travail..."
BRICE : "Ils nous ont bien soutenu, même quand notre matériel est tombé en panne, on a rapidement eu un échange."
ARCADES : "Est-ce que vous allez adapter E.X.I.T. sur d'autres machines ?"
BRICE : "Oui, ce sera fait, mais pas par nous. Seul le scénario sera repris. Il sortira, en principe sur ST et PC."
ARCADES : "Quel est l'impact d'E.X.I.T. sur le public ?"
BRICE : "Je m'suis baladé pas mal sur les réseaux minitel pour le savoir, mais c'est encore trop tôt car E.X.I.T. n'est pas très connu." (NDLR : Lecteurs, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques concernant E.X.I.T. : nous les ferons suivre à Brice et Laurent).
On ne vit pas de la création de logiciels de jeux, aussi avons-nous demandé à Laurent et Brice ce qu'ils comptaient faire ensuite. Leurs projets, à part l'éventuelle création d'un jeu (arcade, cette fois...) sont d'ordre professionnel. Brice envisage de faire carrière dans l'informatique, peut-être dans le traitement des images. Laurent, lui, voudrait continuer dans le dessin pour réaliser un rêve de gosse. Son fantasme était de faire une B.D., mais il est réaliste et sait que percer dans ce domaine est très difficile." Dans E.X.I.T., nous dit-il, je m'suis éclaté ! J'ai vraiment fait ce qui me plaisait alors que, à la fac..."●



Brice RIVE et Laurent BOUCHER

Nin

quelle

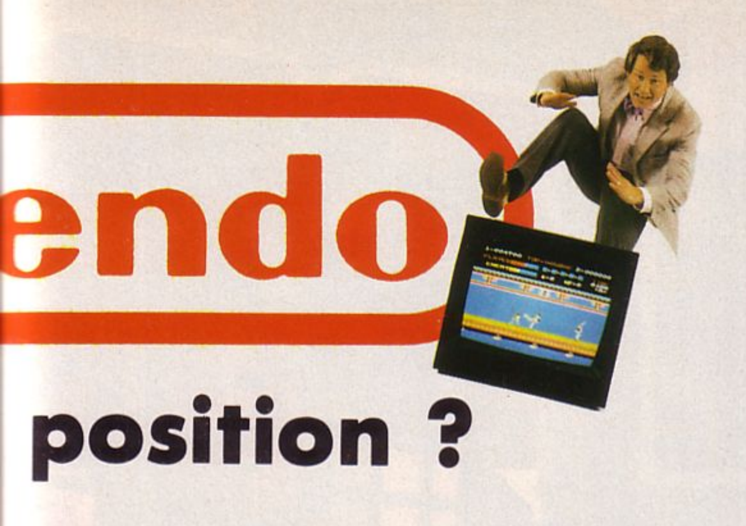


A l'occasion du CES de Las Vegas, notre envoyé spécial a rencontré Ronald J. Judy, Vice-Président du Marketing de Nintendo USA qui dès juin s'occupera depuis la France du marché européen.

ARCADES : Le CES 1988 montre la forte offensive des consoles de jeu sur le marché des micros. Que compte faire Nintendo pour promouvoir ses consoles et, tout d'abord, combien d'unités avez-vous déjà vendues sur le marché français ?
NINTENDO : A l'heure actuelle, nous en avons vendu 40000 et espérons atteindre les 60000 très bientôt. Nous sommes arrivés plus tard sur votre marché, le temps de convertir notre console au standard SECAM/Péritel.



ARCADES : Quelles seront vos cibles pour notre marché ?
NINTENDO : Nous allons concentrer nos efforts sur la publicité à la télévision et dans les publications. Imposer notre image de marque chez les revendeurs grâce à de chouettes démos, des affiches attirantes, de belles vitrines pour voir le produit. Le client doit pouvoir toucher et tester les jeux.
ARCADES : Quel est le chiffre prévu pour vos ventes en France en 88 ?
NINTENDO : Je pense que cette année, la cible est de 200000 consoles.
ARCADES : Il semble que, techniquement, la qualité des images obtenues par votre concurrent Sega soit meilleure que celle donnée par vos consoles. Qu'en pensez-vous ?
NINTENDO : Je pense honnêtement que nous avons une image très correcte. Et puis, vous savez, ce que le vrai joueur recherche c'est non seulement la netteté de l'image, des sons fulgurants, de bonnes animations, mais c'est surtout la qualité du jeu qui l'emporte le plus. Il faut qu'il soit si agréable à jouer que l'on y joue aujourd'hui, demain, après-demain et plus encore... Certains jeux ont une image superbe mais on n'éprouve aucun plaisir à y jouer.
ARCADES : On établit souvent le parallèle avec la version "jeu de café".
NINTENDO : Avec les jeux Nintendo vous ne pouvez pas faire la différence, ça n'est pas possible. Je peux mettre votre console dans la caisse d'une version de café et vous obtiendrez le même plaisir de jouer.
ARCADES : Espérez-vous convaincre les licenciés de distribuer leurs cartouches en Europe ?
NINTENDO : En 88, nous devons rapidement vous apporter plus de titres et surtout les meilleurs hits de nos licenciés. Pour la France, nous leur demandons de choisir les deux ou trois meilleurs titres dans leur catalogue et non pas l'ensemble. Car ça ferait trop de stock pour les revendeurs et trop de choix pour l'acheteur. Sega possède de bons jeux d'arcades (les siens), notre force à Nintendo, c'est le nombre de logiciels disponibles pour notre console exclusivement (vous pouvez regarder autour de vous et constater). Actuellement, en France et en Europe en général, le public ignore cet état de choses. Nous devons arriver très vite avec tous ces programmes et démontrer ainsi que Nintendo est de loin le leader comme ici aux USA, c'est pourquoi mon job est si facile !
ARCADES : Quels sont les résultats que vous avez obtenus sur le marché américain ?
NINTENDO : Aux USA, nous avons vendu près de 4 millions de consoles (4.25 plus précisément) et nous étions en rupture de stock cet hiver pour Noël. Nous couvrons près de 70-80% du marché américain.
ARCADES : Merci pour toutes ces précisions, mais revenons si vous le voulez bien aux cartouches, combien sont actuellement disponibles aux USA ?



position ?

NINTENDO : Près de 90 alors que début décembre nous en avions 60 et ça augmente chaque semaine.

ARCADES : Pensez-vous commercialiser des lunettes 3D ?

NINTENDO : Nous avons des lunettes 3D qui ont été présentées en juin au CES à Chicago, mais je ne pense pas que ça apporte un plus au jeu. Fabriquer des lunettes de bonne qualité coûte cher, et je pense que ça n'améliore pas le plaisir de jouer avec les jeux actuels. Demander au client d'acheter un jeu puis les lunettes pour environ 400 de vos francs, pour faire fonctionner un jeu, c'est trop cher. S'il existait réellement un jeu où les lunettes soient indispensables, alors le client achèterait et serait heureux. Mais pour le moment, nous avons décidé de ne pas les commercialiser.

ARCADES : Continuez-vous d'adapter vos propres jeux d'arcades ou est-ce que vous laissez les autres le faire pour vous ?

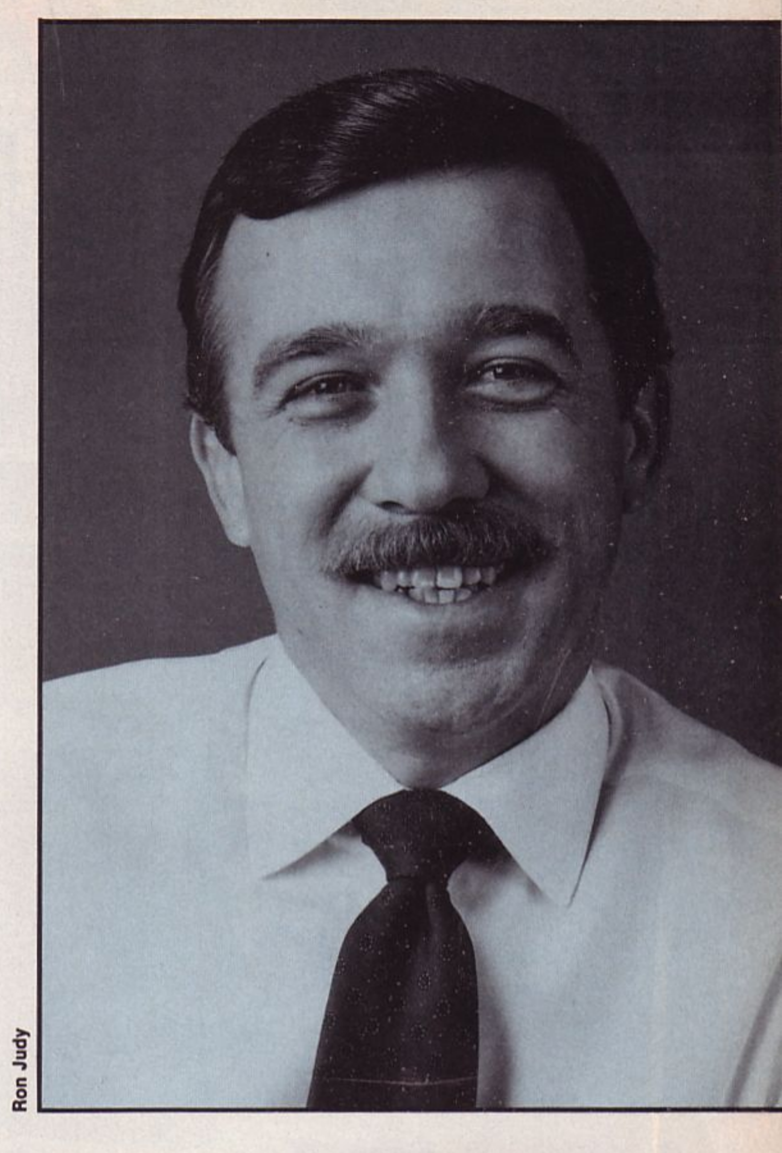
NINTENDO : Dans le passé, certains jeux d'arcades ont été adaptés par d'autres compagnies. C'était une erreur, car je pense que l'unique moyen de faire une bonne adaptation est de la faire nous-mêmes. Nous obligeons nos licenciés à adapter les jeux pour notre système exclusivement et pas pour les autres consoles comme Atari ou Sega. Si nous procédons ainsi, c'est pour qu'ils tirent le maximum des circuits de notre console et obtiennent ainsi les meilleurs graphismes et sons possibles. Ça ne serait pas le cas s'ils devaient adapter pour différents systèmes. Par contre, ils peuvent faire des versions pour micro-ordinateurs comme Apple, IBM et Commodore.

ARCADES : N'êtes-vous pas effrayé par le retour d'Atari sur le marché avec ses 7800 et 65 XE ?

NINTENDO : Atari n'est plus engagé dans le marché des consoles, mais dans le marché des micros et ils le font très bien. La "Nouvelle" 65 XE n'est qu'un remake des anciens modèles 8 bits, avec clavier détachable et autres gadgets. Atari a bonne réputation en Europe, mais je pense que le client saura vite juger qui est le meilleur en matière de console. Aux USA notre succès s'est vite affirmé en doublant nos ventes d'une année sur l'autre : 1.1 million de consoles en 86, 3.3 en 87, et peut-être 5 millions cette année. Le client est heureux avec nos consoles ; c'est la clé de notre réussite. Nous sommes pour la longévité. Tout le monde pensait que le marché était fini, c'est faux ! La raison est que la qualité des jeux proposés était mauvaise et que le prix n'était pas justifié. Avec de bons jeux, et un support auprès du consommateur nous avons su prouver le contraire.

L'année 88 devrait voir la compétition entre les 2 grands, Sega et Nintendo, se développer. Le gagnant sera celui qui saura offrir au client potentiel le catalogue de jeux le plus varié, sans négliger la qualité de réalisation...●

Propos recueillis par Christophe MESLIN



Ron Judy

Les jeux Nintendo

Sur les 90 titres que contient le catalogue Nintendo, il existe actuellement 24 cartouches disponibles en France. Nintendo envisage de compléter cette gamme par 18 titres supplémentaires, à paraître dans l'année. Seuls les meilleurs titres du catalogue seront mis sur le marché français.

Dans sa politique commerciale, Nintendo tient compte du fait que bon nombre d'utilisateurs de sa console sont déjà possesseurs de micro-ordinateurs. Les titres à venir ont été choisis parmi ceux qui ne sont pas disponibles sur micro. Dans le courant du second trimestre, on devrait voir arriver : The Legend of Zelda, Rad Racer, Metroid, Mike Tyson's, Punch Out !, Kid Icarus, R-C Pro-Am.

Bien entendu, nous reviendrons sur chacun de ces titres dès qu'ils seront commercialisés.





Cinemaware
Aventure/Arcade

Le 24 octobre 1931, Al Capone est arrêté. Désormais il n'est plus rien, il n'a plus aucun pouvoir : son trône est vacant.

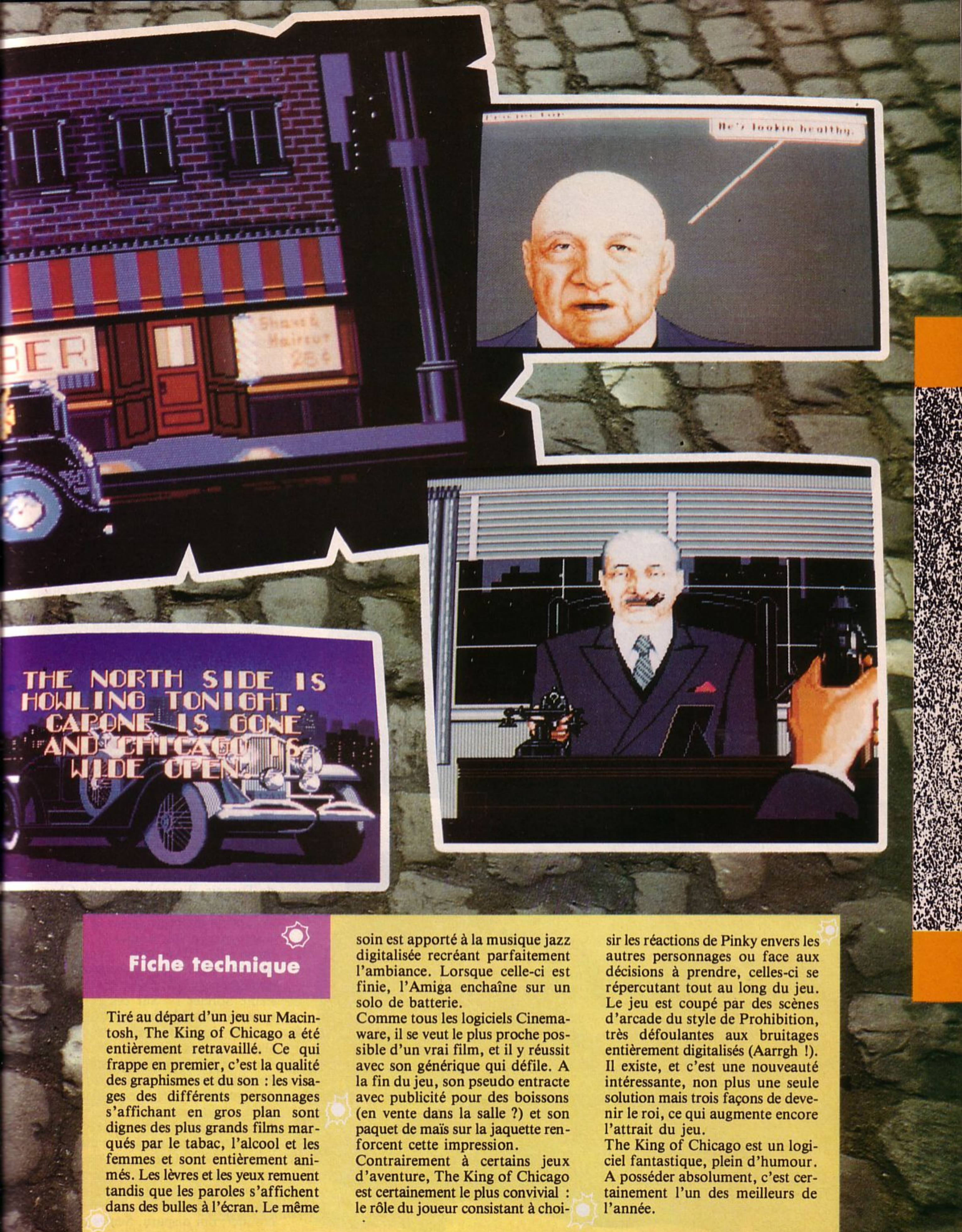
Nous sommes à Chicago, en pleine guerre des gangs. La ville est partagée en deux. Au sud, Tony Santucci l'héritier de Capone, un gangster méprisable et sournois qui essaie de devenir le maître ; au nord, le vieux, un homme fini, près de la retraite. Et il y a vous : Pinky Callahan, ambitieux et prêt à tout pour devenir le roi de Chicago.

C'est le moment de saisir votre chance. Commencez par devenir le maître du quartier nord. Le vieux, en lui forçant quelque peu la main vous cédera la place assez rapidement. Ben, son bras droit, vous acceptera sans problèmes. Traitez-le bien surtout, il vous sera très utile par la suite. Désormais c'est vous qui commandez. Faites-le donc savoir en effectuant un raid dans le quartier ouest. Si vous êtes bon tireur, il se ralliera à vous assez rapidement.

On souffle un peu ? Allez donc voir Lola, une (fausse ?) blonde ravageuse qui vous aime vous... et votre porte-monnaie. Consacrez-lui donc un peu de temps, elle sera beaucoup moins exigeante. N'oubliez pas votre maman qui pleure à l'idée que vous soyez un gangster (la pauvre, si elle savait !). Passons maintenant aux choses sérieuses avec Santucci qui n'aime vraiment pas se faire marcher sur les pieds. Il a juré d'avoir votre peau et n'hésitera pas à engager des tueurs pour vous abattre. La conquête de Chicago passe désormais par le contrôle du centre, ce qui ne va pas être chose facile. Heureusement, les tuyaux et les conseils de Ben vont vous aider considérablement... ainsi que de bons réflexes et un doigt constamment sur la gachette de votre chère Thompson.

Désormais Santucci est seul et bien seul et ce ne sont pas ses menaces qui vont vous effrayer. Dépêchez-vous de lui porter le dernier coup qui l'achèvera.●

Testé sur AMIGA



Fiche technique

Tiré au départ d'un jeu sur Macintosh, The King of Chicago a été entièrement retravaillé. Ce qui frappe en premier, c'est la qualité des graphismes et du son : les visages des différents personnages s'affichant en gros plan sont dignes des plus grands films marqués par le tabac, l'alcool et les femmes et sont entièrement animés. Les lèvres et les yeux remuent tandis que les paroles s'affichent dans des bulles à l'écran. Le même soin est apporté à la musique jazz digitalisée recréant parfaitement l'ambiance. Lorsque celle-ci est finie, l'Amiga enchaîne sur un solo de batterie.

Comme tous les logiciels Cinemaware, il se veut le plus proche possible d'un vrai film, et il y réussit avec son générique qui défile. A la fin du jeu, son pseudo entracte avec publicité pour des boissons (en vente dans la salle ?) et son paquet de maïs sur la jaquette renforcent cette impression.

Contrairement à certains jeux d'aventure, The King of Chicago est certainement le plus convivial : le rôle du joueur consistant à choisir les réactions de Pinky envers les autres personnages ou face aux décisions à prendre, celles-ci se répercutant tout au long du jeu. Le jeu est coupé par des scènes d'arcade du style de Prohibition, très défoulantes aux bruitages entièrement digitalisés (Aarrgh !).

Il existe, et c'est une nouveauté intéressante, non plus une seule solution mais trois façons de devenir le roi, ce qui augmente encore l'attrait du jeu.

The King of Chicago est un logiciel fantastique, plein d'humour. A posséder absolument, c'est certainement l'un des meilleurs de l'année.



jinxter

Magnetic Scrolls
Aventure

Un vrai coup de chance que vous ayez réussi à prendre le bus aujourd'hui ! Votre maison est quand même à une quinzaine de kilomètres d'ici et, en plus, il pleut sans relâche depuis ce matin ! Amusant comme la chance qui vous avait abandonné se fait de plus en plus fréquente ces jours-ci ! Peut-être cet étrange, surnaturel magicien vert a-t-il quelque chose à voir avec ça ? Mais soyons philosophe et n'y pensons plus.

Ce petit bus de campagne n'est décidément pas une Rolls, mais peu importe ! Tiens, un arrêt ; un contrôleur monte pour examiner les billets. Par chance, il est de bonne humeur et se met à siffler rien que pour vous le montrer. "Tickets, s'il vous plaît". Il vous en reste justement un ; le dernier. Vous avez intérêt a le montrer pour ne pas vous faire éjecter du bus comme la dernière fois. "Neverending Lane" : voici votre destination. Le bus s'arrête dans un crissement de pneus, vous en descendez sous les hurlements du contrôleur qui vous jette votre trousseau de clés que vous aviez fait tomber !

Au moment où vous vous baissez pour le ramasser, un épouvantable grondement emplit vos oreilles. Celui d'un colossal bus. Vous êtes projeté sur le sol par une main invisible et, quand vous retrouvez vos esprits, vous apercevez un énorme personnage dans un pardessus éliminé, flottant à un mètre au-dessus du sol !

Il se présente : il est un des gardiens couramment attaché au département de Turanis, division sacrée du Charme.

"Vous ne me croiriez pas si je vous disais que je suis immortel ?" vous lance-t-il. "Pourquoi avons-nous besoin d'un mortel ? Avez-vous entendu parler de Jannedor, le Wossname Sorcier ?" Sur ces paroles, il vous tend un document et disparaît comme par enchantement.

Il vous faut rassembler le bracelet de Turanis, détourner le fantastique pouvoir occulte de Wossname sur Jannedor et ainsi sauver la civilisation que nous connaissons.

Mais par où débuter ? Tout d'abord, par rentrer chez vous, votre maison se trouvant à l'est de l'arrêt de bus. A votre grande stupeur, celle-ci a été fouillée de fond en comble, les livres de votre bibliothèque, hier remplie à craquer, ont disparu. Seules traînent encore quelques revues sans importance.

Fiche technique

Dans la lignée de "The Pawn" et "The Guild of Thieves", "Jinxter" reprend les mêmes atouts : des graphismes extraordinaires, un des meilleurs analyseurs de syntaxe avec celui de "Gnome Ranger" (d'ailleurs de la même société), une synthèse vocale performante et un scénario très original, humoristique et bien ficelé. Comme de plus en plus de jeux, il privilégie le réalisme en mettant pour seule notice le "Journal des Gardiens" présenté comme un véritable journal. Il se révèle être une mine d'or avec ses articles délirants, et surtout ses aides à rentrer sous forme de codes dans l'ordinateur qui vous donneront la réponse à divers problèmes auxquels vous êtes confronté.
Enfin, il vous sera indispensable : l'ordinateur vous demandant, par exemple, le mot 3 de la ligne 10 de la page 5 à n'importe quel moment du jeu, histoire de voir si celui que vous avez n'est pas une copie faite par un gardien déchu !
L'aventure s'adresse à des anglicistes d'un bon niveau ou ayant un dictionnaire près d'eux. Un jeu a avoir absolument. Un souhait à faire ? Espérons qu'il sera adapté sur C64 et Amstrad comme les 2 premiers de la série.





Une sonnerie de téléphone, une demande de rançon ? Non, c'est votre ami Xam. "Si tu reviens, pourrais-tu apporter le... un moment, on sonne à la porte" vous dit-il. Une voix suraiguë, déformée par la peur. "Ils... ils sont partout dans toute la maison, ils veulent avoir..." Un cri étouffé, une autre voix à l'appareil qui se met à rire.
Mais qui sont-ils donc ? Dehors, des bruits de pas et une voix qui chante "Heï, hi, heï, ho, on rentre du boulot !" Certainement eux. Vite, s'enfuir. Soudain, le mur se ramollit, gonfle, des lèvres se dessinent qui sifflent jusqu'à faire éclater vos tympans. La face parcheminée du contrôleur du bus vous apparaît dans une lueur surnaturelle. Une seule solution : la porte de derrière. Dans votre fuite vous ramassez une paire de gants et un sécateur, ça pourra toujours servir ! Et c'est là que tout commence. Vous allez rencontrer un taureau prêt à vous encorner, un jardinier fou, un oiseau un peu voleur sur les bords... C'est là que vous allez vous rendre compte de l'importance de votre mission.●

*Testé sur **AMIGA***

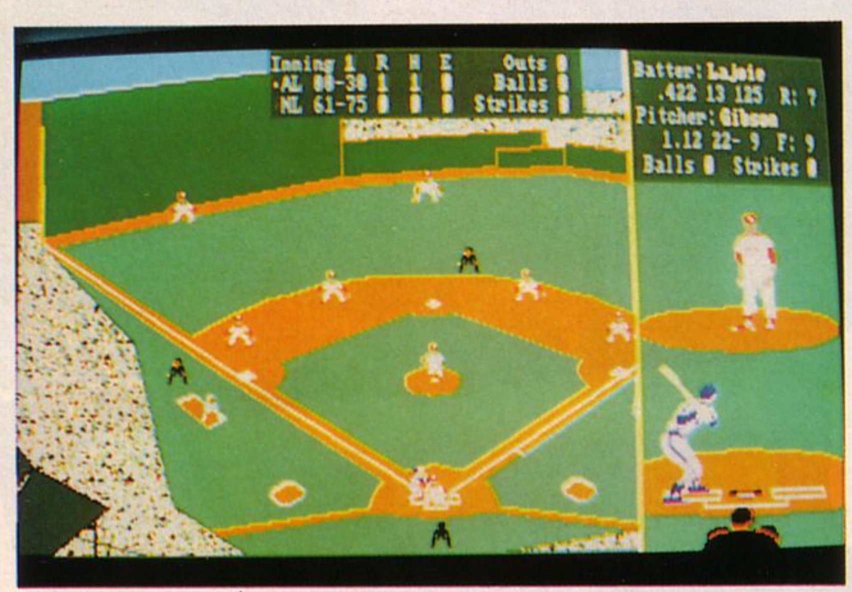






EARL WEAVER BASEBALL

Electronic Arts
Simulation sportive





Deux heures d'attente devant le guichet du stade, ça valait bien ça. C'est le plus beau match de Baseball qu'il m'ait été donné de voir. Le jeu est parfait : des vrais pros. On sent qu'ils ont derrière eux des heures et des heures d'entraînement... Et puis, l'esprit d'équipe : du jamais vu ! Ça c'est du sport, du vrai sport. La foule est en extase devant ce magnifique spectacle. Ah ! On est loin des querelles entre supporters des camps opposés.
Heureusement que j'ai pensé à amener les jumelles. Grâce à elles, je peux suivre l'action comme si j'en étais l'acteur : fantastique ! Et ce stade... Il est tellement bien conçu que l'on entend même le bruit de la balle.
Après ça, je vais avoir du mal à apprécier les matchs de la league...●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Fermez les yeux, augmentez le volume de votre moniteur et vous allez vous sentir transporté dans les gradins d'un stade américain. C'est la meilleure réalisation que j'ai jamais entendue. Tout y est : des mouvements et chuchotements de la foule à la clameur suivant une belle action, sans oublier la voix du commentateur et les bruits de balle. C'est génial !
L'animation et les graphismes sont tout aussi superbes. Vous avez simultanément sur votre écran, une vue globale du jeu et le détail de l'action. De multiples choix sont offerts aux joueurs avant la partie. Je ne vous en dis pas plus car Earl Weaver Baseball est un jeu à posséder avant tout autre. (Le manuel et les instructions vont bientôt être entièrement traduits en français : un plus à ne pas négliger).

IGOR ET GRICHKA BOGDANOFF VOUS PRÉSENTENT
AMIGA LE MICRO-ORDINATEUR PHÉNOMÈNE

Des possibilités inimaginables...

...Une vidéo pour les découvrir!

Procurez-vous vite la cassette qui vous fera vivre les plaisirs et les émotions de l'utilisateur AMIGA.

En visionnant "Amiga Vidéo-Découverte", la cassette éditée par COMMODORE, comme Igor et Grichka, vous serez émerveillé par les possibilités de l'Amiga. Vous comprendrez comment ce micro-ordinateur peut transformer votre vie, dans tous les domaines : études, activité professionnelle, jeux et loisirs. Et tout cela simultanément si vous le désirez parce qu'il est multitâche.





Avec AMIGA vous êtes artiste-peintre et graphiste,
Avec AMIGA vous êtes gestionnaire,
Avec AMIGA vous êtes chef d'orchestre, et composez la stéréo,
Avec AMIGA vous êtes prof et élève,
Avec AMIGA vous êtes créateur vidéo,
Avec AMIGA vous êtes designer,
Avec AMIGA vous êtes écrivain et éditeur,
Avec AMIGA vous êtes un joueur passionné, un aventurier.

Alors pas une seconde à perdre. Aujourd'hui la cassette... et demain le phénomène chez vous.

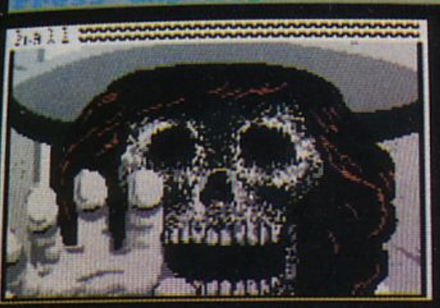


ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE



UNINVITED

Mindscape
Aventure







You have gotten the attention of the mysterious lady. She turns to face you. Her face is devoid of any flesh. You are frozen with horror as she begins ripping your body into a bloody mess.

Quelle étrange femme. Vêtue de sa robe à crinoline, une ombrelle à la main, elle semble tout droit sortie de la fin du 19e siècle. Elle déambule dans ce sinistre couloir à la décoration absente et me tourne le dos. Peut-être devrais-je l'appeler, lui parler ?
J'éprouve un étrange sentiment. Sans doute est-ce la peur. Mais pourquoi ? Tout est si particulier aujourd'hui... Je ne me souviens plus. Ma voiture a heurté un arbre. J'en suis sorti indemne mais je ne sais plus rien. Qui suis-je ? Si... je sais que je n'étais pas seul lors de l'accident. Mon benjamin était à mes côtés. Ce qu'il est devenu ? Je n'en ai pas la moindre idée. Je ne sais pourquoi je suis entré dans cette étrange bâtisse.
J'ai tout visité. Des objets m'ont appris que le violon d'Ingres du maître de céans était la magie noire. Cela ne me rassure guère... Et cette femme. Non, c'est décidé, je ne vais pas lui adresser la parole. je vais plutôt pénétrer dans cette pièce à gauche. Mais que se passe-t-il ? Non, je ne veux pas ! Non !
Je ne peux crier. Je voudrais sortir du cauchemar. Je voudrais m'enfuir mais je reste là, paralysé par cette vision horrible. La femme s'est retournée. Son visage ! Non, je ne veux plus le voir ! Je veux fermer les yeux. La mort... Ma mort est devant moi !...

Testé sur AMIGA

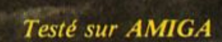


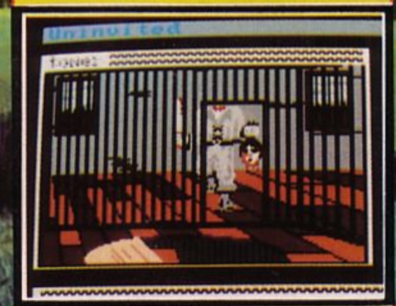


The door is now open.

A mysterious woman appears. She is dressed like Scarlet O'Hara and she stands with her back to you.

Fiche technique





Vous maîtrisez l'anglais ? Vous aimez les histoires à ne pas fermer l'œil de la nuit ? La mort ne vous fait pas peur ? Alors Uninvited est un logiciel pour vous !
Cette aventure, entièrement en anglais est réalisée de la même manière que "Déjà Vu" (Arcades n° 4). Le thème, vous l'avez compris, est assez funeste. Les graphismes sont fins, les tableaux variés. Le tout est très angoissant alors avis aux amateurs...

AVENTURE ET STRATEGIE

KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influeront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 199 F TTC* RAINBIRD

JINXTER

Entrez dans l'univers magique de JINXTER, un conte plein d'entrain, de gaieté et d'humour, à l'époque heureuse d'Aquitaine.
Les 7 charmes composant le collier magique se sont répandus, apportant misère, tristesse et désespoir, et cédant chaque jour un peu plus de pouvoir aux maléfiques sorcières vertes.
Partez sur les grands-routes à la reconquête de ces charmes, avant que l'obscurantisme n'envahisse l'univers.
La meilleure intrigue jamais élaborée par Magnétic Scrolls (les créateurs de The Pawn et The Guild of Thieves).

AMIGA et ATARI ST. Bientôt sur PC, AMSTRAD-COMMODORE (DK) : 199 F TTC à 249 F TTC RAINBIRD

UMS Universal Military Simulator

Entrez dans le monde des grandes opérations militaires et revivez certaines des plus grandes batailles, Waterloo, Gettysburg...
Tout est possible : jouer contre l'ordinateur, dessiner le champ de bataille, recréer les armées à votre propre idée... Un système unique de grille en 3 D vous fait voir les scènes sous tous les angles. Comment Alexandre le Grand a-t-il pu vaincre Montgomery en plein désert ? Quelle risposte Elthered doit-il choisir face à l'attaque surprise de Napoléon ? Les combinaisons sont infinies.

ATARI ST et PC. Bientôt sur AMIGA : 249 F TTC* RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

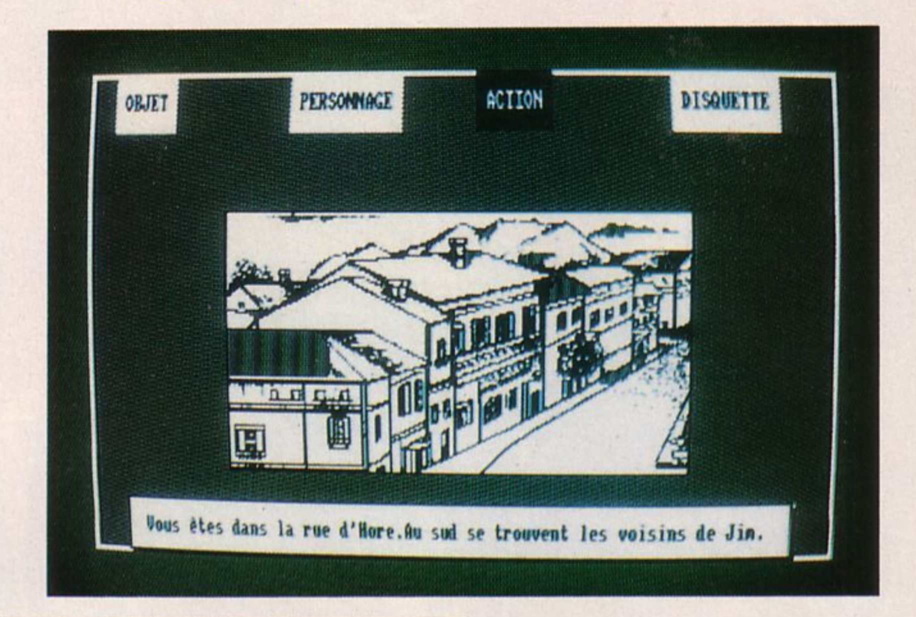


DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

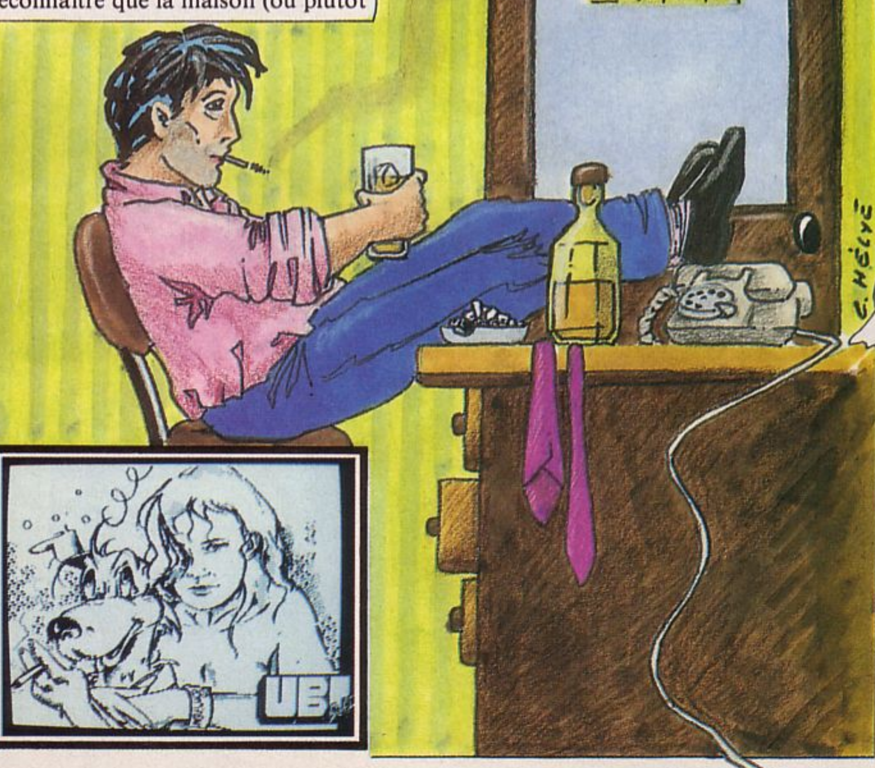
PROFESSION DETECTIVE

Ubi Soft
Enquête

Ce jour là, je suis arrivé à mon bureau à 8h30 comme tous les matins. Le moins que l'on puisse dire c'est que le moral n'était pas au beau fixe ! Pas la moindre petite affaire sérieuse à l'horizon ! Ah, il faut que je vous explique quand même ce que je fais : je suis détective (et j'en suis fier) ; seulement, bien que je sois parfaitement équipé (téléphone, machine à écrire, imperméable, chapeau, whisky... il manque peut-être la Peugeot !), je n'ai jamais eu d'affaire épineuse à éclaicir. Tenez, ma dernière enquête était de retrouver... Devinez quoi ?... Un chien ! Et ce n'est pas ça qui nourrit son homme.



C'est exactement au moment où je poussais un énorme soupir que le téléphone a eu la fantaisie de sonner. C'était un homme, Mr Pez, complètement angoissé, qui m'offrait une somme importante (normal, il est milliardaire !) pour retrouver son fils Jim, disparu la nuit précédente. C'est ainsi qu'immédiatement je me suis retrouvé dans la rue à la recherche d'un petit garçon roux d'une douzaine d'années. J'ai bien sûr commencé par me rendre au domicile de Jim ; il faut reconnaître que la maison (ou plutôt la propriété) est vraiment superbe. Une brève rencontre avec la mère de Jim m'a fait comprendre qu'il valait mieux que je retrouve rapidement des traces de son fils si je ne voulais pas que ses nerfs lâchent...



Je tentais alors de me procurer quelques renseignements auprès des voisins mais je me faisais proprement jeter ! Je me rabattais alors sur le boulanger qui a chaque jour de nombreux enfants lui achetant des bonbons ; là encore, je ne me faisais pas très bien recevoir... Pris alors d'un terrible doute sur ma force diplomatique, je préférais faire une petite mise au point dans mon bureau avant de continuer cette enquête qui me motivait fortement...●

Testé sur CPC

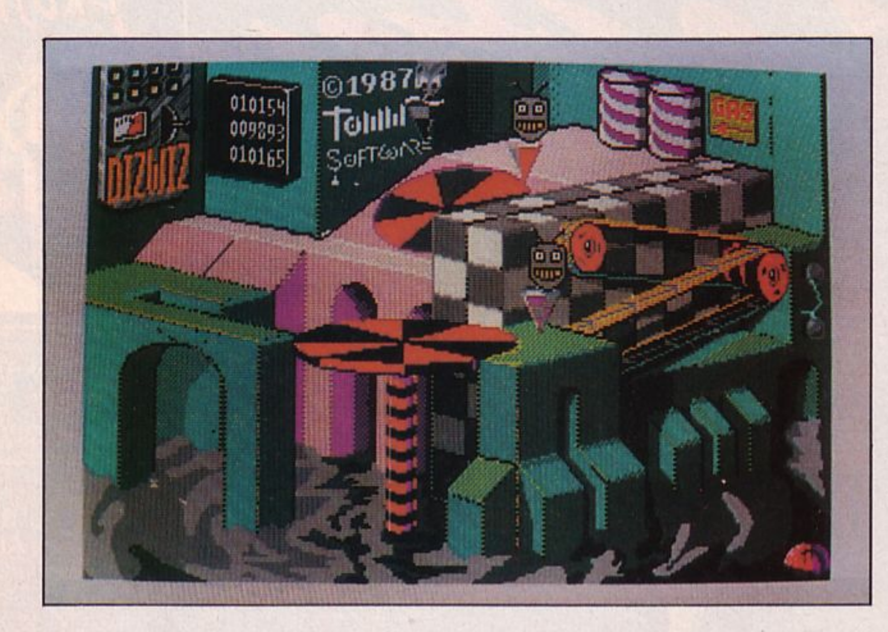
Fiche technique

Profession détective vous offre une enquête construite en noir et blanc (les couleurs sont en option) sur des graphismes propres, nets et sans bavures... Toutes les actions disponibles sont offertes par menus déroulants ce qui a tendance à limiter votre champ d'action... Malgré tout, l'intrigue est là pour vous retenir devant votre écran pendant quelques heures.


Dungeon Master
Diffusion
ent à votre disposition
r tous renseignements
et commandes
él. (16 1) 43 39 23 21
BERMUDA PROJECT
Photo d'écran Atari ST
MIRRORSOFT
STRIKE FORCE HARRIER
Can you meet the ultimate challenge?
Photo d'écran Amiga
itfire
40
RRORSOFT
MIRROR Soft
LES NOUVEAUTÉS MIRRORSOFT !
DUNGEON MASTER : ATARI ST
OÏDS : ATARI ST
STRIKE FORCE HARRIER : AMIGA
BERMUDA PROJECT : ATARI ST / AMIGA
SPITFIRE 40 : ATARI ST
TETRIS : AMSTRAD / CBM / ST / PCW / MSX
oto d'écran ST
DISTRIBUÉ PAR
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

DIZZY WIZARD

Diamond Arcade



Fiche technique

On pensait qu'après Marble Madness, les softs du genre sembleraient médiocres. Mais pas du tout ! En voici un qui a su tirer parti des capacités du ST (1040). Il possède une animation géniale, des bruitages réalistes (pour un jeu abstrait...) des couleurs superbes et une certaine orginalité du cadre. Des tableaux bizarres vous feront découvrir tous les secrets d'un moulin à eau. (Oui, je sais c'est bizarre, mais c'est la qualité principale du jeu).
La musique, qui semble un peu anachronique, renforce encore cette idée de jeu fou. Dépêchez-vous de l'acheter. Il est absolument génial mais tout à fait indescriptible. (Se joue à 1, 2 ou 3).

Je dois encore avoir trop bu ! Oui, ça doit être ça... J'ai la tête qui tourne, je ne cesse de me perdre et de me casser la figure dans un dédale de sentiers construits au faîte des murs les plus hauts, tout ça pour allumer la flamme.
Pauvre de moi, petite toupie bicolore ! Je dois descendre pour monter. Quoi ? Vous ne comprenez rien à mon discours ? Pas étonnant ! Je vous dis que j'ai trop bu !
Si j'ai bien compris le plan, mon but est là, tout proche, juste au-dessus de moi. Or, les seuls chemins que je puisse emprunter descendent... Une histoire de fous non ?
Attendez : ce n'est pas fini... Je dois allumer la flamme. J'en ai bien trouvé une, je l'ai mise sur ma tête (c'est mon seul moyen de transport) mais dès que j'ai amorcé la première descente, elle m'a faussé compagnie...
Je me suis ensuite retrouvée, sans trop comprendre pourquoi, au cœur d'une infernale machine, pleine de turbines, de poulies, de courroies où chaque fin de tour se terminait dans une rivière tumultueuse, peuplée de requins.
Là, je sais ce que vous pensez : "Fais pas gaffe, c'est une crise de délirium" !
Vous voulez savoir son nom à mon délire ? Dizzy Wizard : étourdissant, non ?●

Testé sur ST



C64

TetriS

Mirror Soft
Casse-tête

On commence par sortir la disquette de sa boîte en se disant : "Tiens, qu'est-ce ?". On l'introduit dans le lecteur et stoopp ! Avant de commettre ce geste fatal, dites-vous bien que vous êtes en face d'un casse-tête sans nom, qui va vous retenir des heures devant votre écran.

Dans Tétris, des pièces de formes diverses tombent du haut de l'écran : le but du jeu consiste à former, à l'aide de ces pièces, des lignes horizontales complètes. Facile ! Ouais, essayez et vous m'en direz des nouvelles ! La partie prend fin lorsqu'on parvient en haut de l'écran ; plus on marque de points et plus ça va vite car le niveau change automatiquement en cours de partie si le joueur progresse. Une indication de la prochaine pièce qui tombera peut être obtenue, ce qui facilitera la mise sur pieds d'une stratégie. Un jeu à posséder absolument si vous aimez les casse-tête.●

Testé sur ST

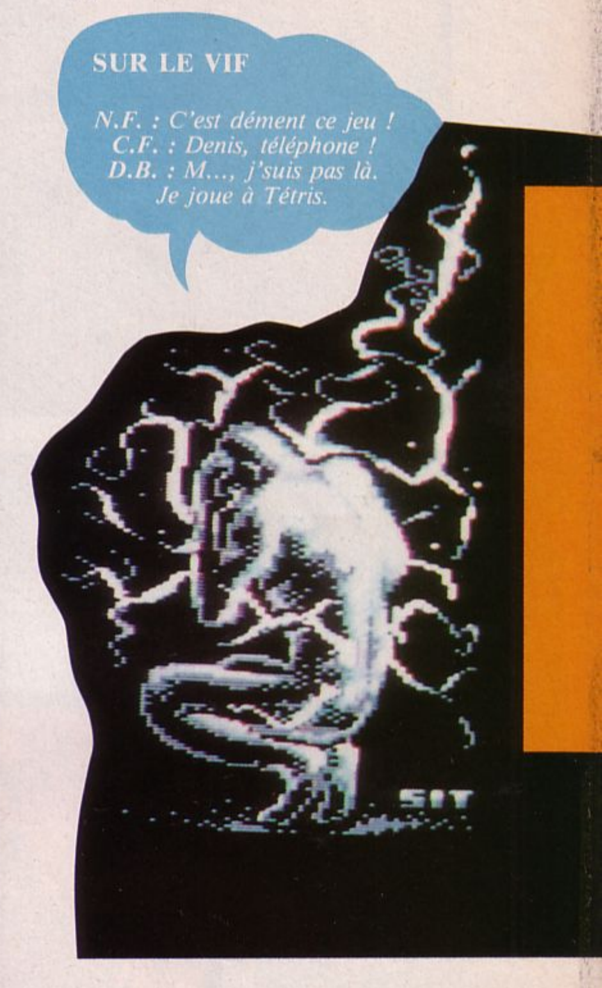
OriginalitE
O
Arcades



ST

SUR LE VIF

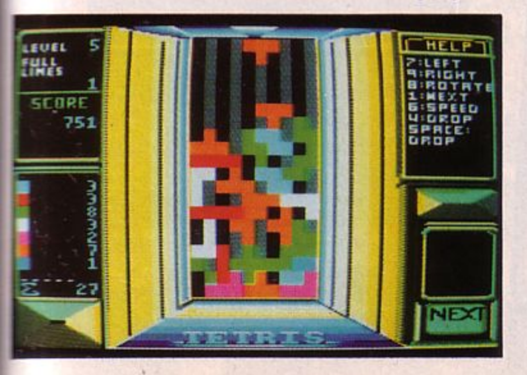
N.F. : C'est dément ce jeu !
C.F. : Denis, téléphone !
D.B. : M..., j'suis pas là. Je joue à Tétris.



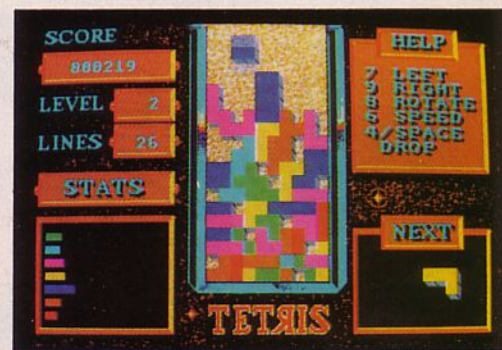
Fiche technique

Nous avons essayé les 4 versions du jeu en notre possession. C'est sur ST qu'il est le plus joli. Les graphismes sont soignés. L'animation, lors de la chute des pièces est correcte. Une musique entêtante est présente en permanence. Sur CPC, c'est la même ; sur C64 elle est différente. Dans les 2 cas, les graphismes sont moins agréables. Sur PC, ils sont à la hauteur des possibilités CGA de la machine (nous n'avons pas testé les versions Hercules et EGA). On regrettera l'absence d'une pause (sauf C64).
Un jeu très prenant qui retiendra pendant des heures devant l'écran. Pour la petite histoire, sachez que ce jeu est d'origine soviétique...

CPC



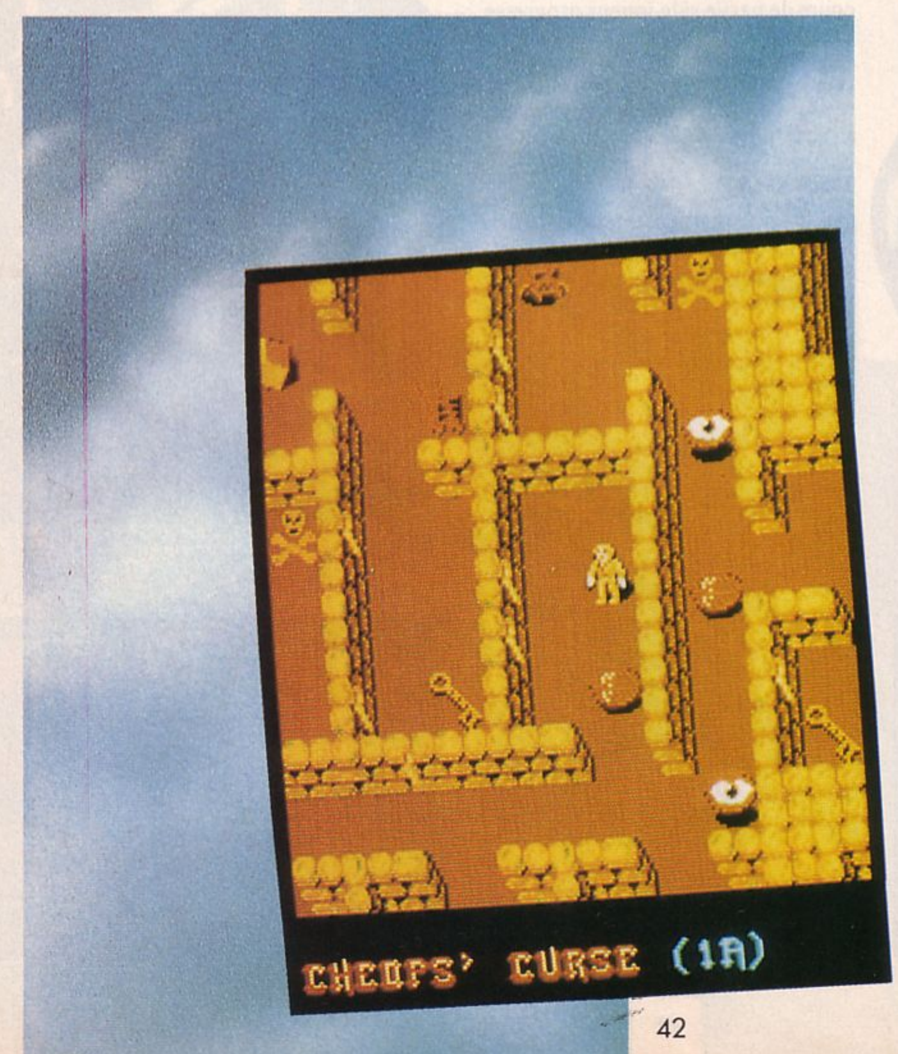
PC



TIME BANDIT

Microdeal
Arcade





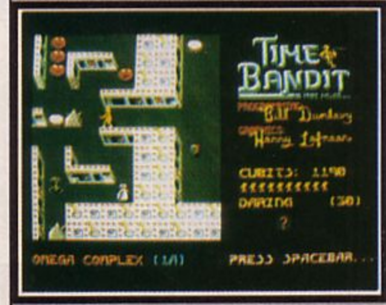
Ce n'est pas Superman mais presque... Il part à l'assaut des villes, des champs, des bois, des cimetières... Ce n'est pas non plus Nosferatu ou Robin des Bois. Non, c'est "Time Bandit". Il caracole suivant son inspiration vers une ville ou en pleine campagne, mais chaque fois dans le même but : trouver des clés, des sacs d'or, des diamants et surtout tuer tous les êtres qui se dressent sur son chemin : araignées, serpents et petits monstres, tous subissent la même fin tragique. Alors, méfiez-vous de ne pas le rencontrer au coin d'une rue, ce serait dur pour vous...●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Time Bandit est un jeu d'arcade regroupant toutes les qualités des softs du genre. En effet, il permet aux joueurs (1 ou 2) de sélectionner leur tableau d'action qui, malgré leurs paysages variés, présentent tous des caractéristiques identiques : chaque tableau est un labyrinthe habité par des ennemis de petite taille, se déplaçant rapidement. Leur rôle est de protéger les richesses du lieu (diamants, clés en or, etc). Le joueur peut, s'il le désire, choisir l'option Pac Man, laquelle pourra augmenter rapidement son score.

L'animation est réalisée avec soin, les détails n'y sont pas oubliés (regardez la tête des serpents lorsqu'ils meurent, c'est génial !). Les bruitages sont nombreux, le



son de bonne qualité. Le seul défaut du jeu est la trop petite taille des sprites.

En revanche, l'intérêt est rehaussé par la possibilité de jouer à deux. Dans ce cas, l'écran est alors divisé en deux parties ; ainsi chaque joueur suit sans difficulté son Time Bandit.

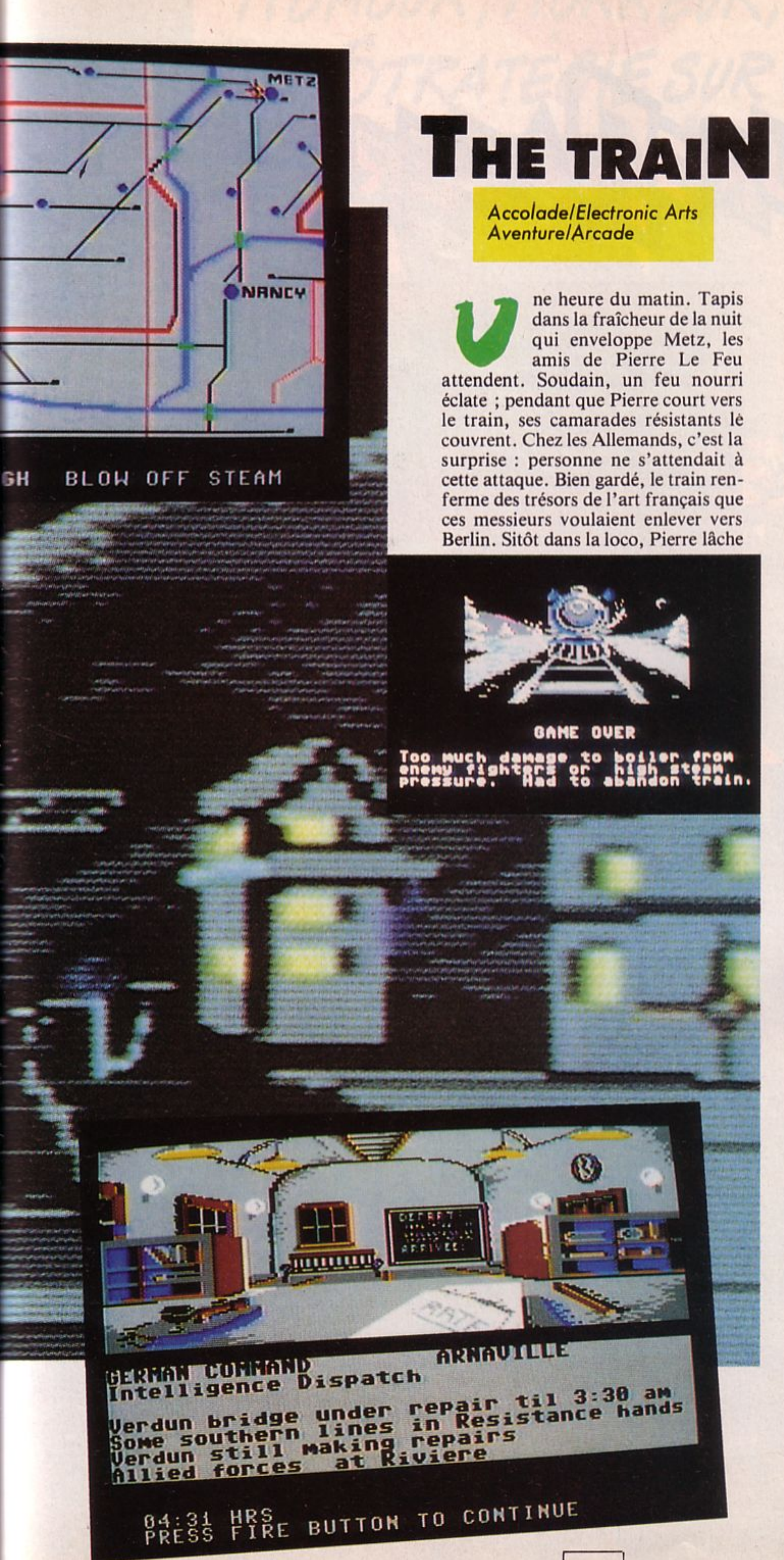
Un jeu bien réalisé, varié, mais peut-être un peu trop facile...



LES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL
DISPONIBLES DANS LES FNAC
fnac
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer
ELECTRONIC ARTS
CBM Disc
PC et Compatibles
Flight Simulator II
subLOGIC
Atari ST - Amiga
CBM Cass et Disc
(avec 12 scénarios adaptables)
MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL
OSCAR
fnac
VERSION 2.0
JET
subLOGIC
CBM Disc
IBM PC et Compatibles
Spitfire
40
MIRRORSOFT
PC et Compatibles
(5¼ et 3½ pouces)
HELICOPTER SIMULATOR
SIERRA
FALCON
The F-16 Fighter Simulation
Lock-On to Excitement!
IBM PC et Compatibles
Sélection proposée
par la fnac et UBI Soft


QualitE
Arcades
THE TRAIN
ESCAPE TO NORMANDY
FROM ACCOLADE
VERDUN
RIVIERE
TOUR
01:24 HRS
STEAM PRESSU
PSI
MPH
TEMP
WATER
THROTTLE
01:09 HRS
03:15 HRS
DAMAGED BOILER LOSING TOO MUCH STEAM

HUMOUR, HORREUR, COMPETITION, STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !



THE TRAIN

Accolade/Electronic Arts
Aventure/Arcade

Une heure du matin. Tapis dans la fraîcheur de la nuit qui enveloppe Metz, les amis de Pierre Le Feu attendent. Soudain, un feu nourri éclate ; pendant que Pierre court vers le train, ses camarades résistants le couvrent. Chez les Allemands, c'est la surprise : personne ne s'attendait à cette attaque. Bien gardé, le train renferme des trésors de l'art français que ces messieurs voulaient enlever vers Berlin. Sitôt dans la loco, Pierre lâche le frein et fonce à toute vapeur, à travers les forêts de sapins, vers les premières embûches : un pont bien défendu. Une véritable canonnade entre le train et 4 bateaux allemands, résonne dans la nuit. Légèrement atteint, le train passe le pont et poursuit sa route vers l'Ouest, où Pierre Le Feu et ses amis sont attendus par les forces alliées.

Alertée, la Luftwaffe envoie ses meilleurs pilotes : 3 sur 4 iront au tapis alors que la locomotive subit quelques légers dommages. Détourner un train allemand n'est pas une promenade touristique mais, après avoir eu raison des soldats qui gardent le point stratégique que constitue la gare d'Arneville, Pierre découvre quelques informations stratégiques qui traînent sur le bureau du commandant de la place. Il en profite pour envoyer un message télégraphique aux alliés.

Maintenant, il lui reste à faire un choix car dans 10 km, un aiguillage l'attend. La petite voie ou la voie principale ? Les Allemands sont plus nombreux sur la voie principale qu'ils hésiteront à saboter pour pouvoir continuer à l'utiliser. La voie secondaire est moins bien gardée mais son importance stratégique est moindre, aussi n'hésiteront-ils pas à la détruire s'il le faut...

Pierre Le Feu n'est pas au bout de ses peines ; lui et ses camarades ne goûteront qu'une gloire éphémère s'ils réussissent à remettre en lieu sûr les toiles de Monet, Gauguin et autres Renoir...●

Testé sur C64

Fiche technique

Très beau jeu, offert par Accolade où la qualité est au rendez-vous de l'originalité. Entre la simulation de conduite d'une loco à vapeur (fourneau, pression, température à surveiller sans abuser de la commande de frein, ni d'une vitesse excessive à l'approche des points stratégiques), la protection du convoi (séquences d'arcades contre avions, bateaux et tireurs embusqués) et les choix stratégiques qu'il aura à effectuer, le joueur ne s'ennuiera pas.

Les graphismes, animations et effets sonores sont réussis et l'on reconnaît, une fois de plus, le talent de l'éditeur.

Les commandes se font au joystick et au clavier et sont très faciles à assimiler.

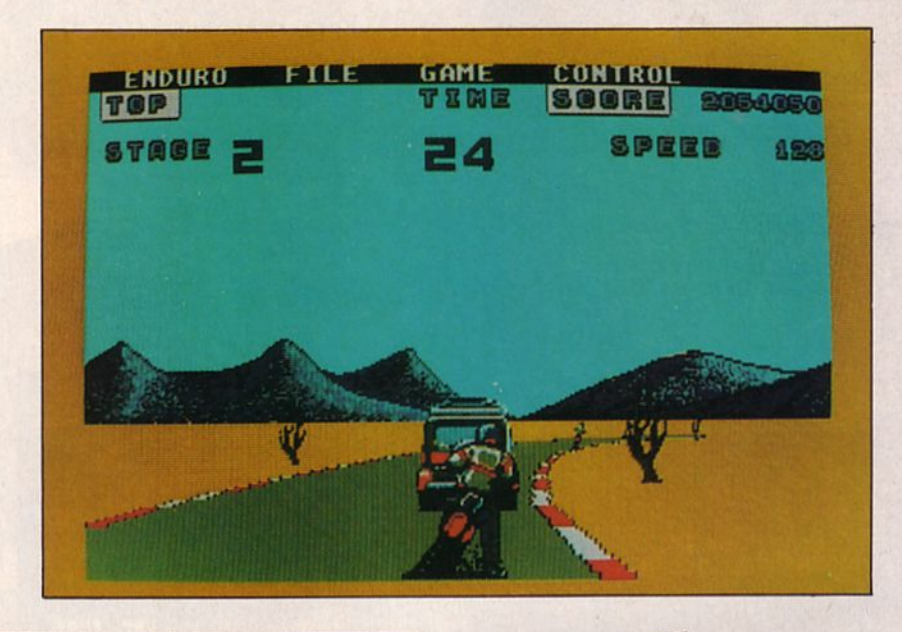
Un achat indispensable pour changer des thèmes connus...

Enduro Racer

Activision
Simulation moto

Hubert Auriol vous le dirait : une gamelle en moto ça peut faire très mal... surtout quand il faut suivre des pistes de sable dans le désert du Ténéré, avec le risque de se manger une dune ou un rocher caché, et ceci le plus rapidement possible : compétition oblige !
Ça, c'est le côté négatif de ce sport. Mais n'en restons pas là... N'oublions pas que la moto c'est le "nec plus ultra" de l'aventure.
Sur ses deux roues et son cadre hyper léger, vous trouverez un moteur capable de vous propulser sur toutes les routes de France et de Navarre... Et pourquoi pas du Sénégal ? Allez, il vous reste encore 10 mois pour préparer le prochain Dakar. Dépêchez-vous de vous entraîner...●

Testé sur ST



Fiche technique

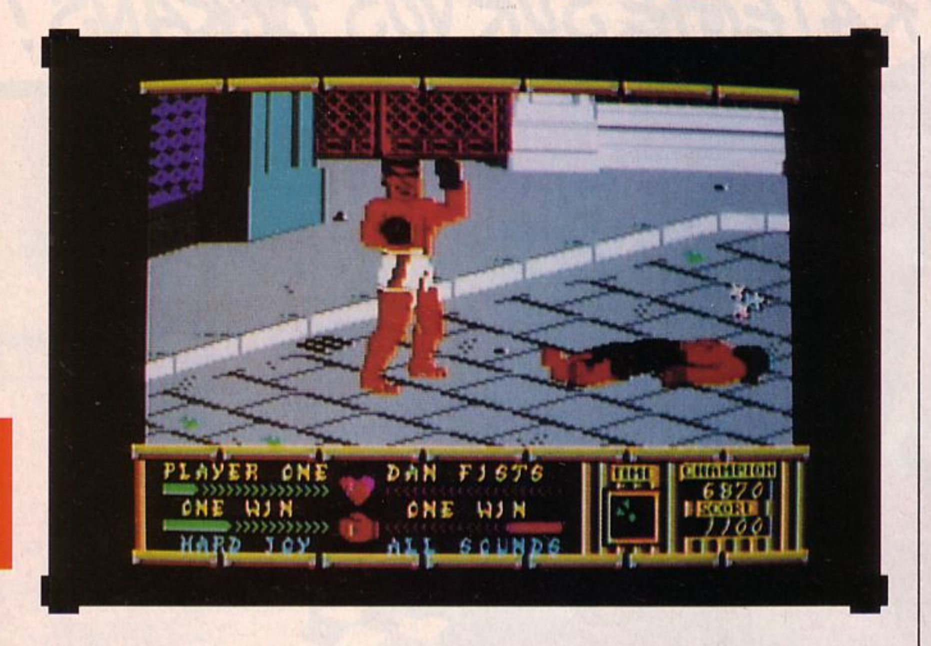
Magnifique ! C'est vraiment une superbe adaptation du jeu de café. Ça va vite, très, très vite. L'animation est excellente, les couleurs et graphismes superbes et fidèles à la réalité. Quant à la musique, qu'il ne faut surtout pas oublier de citer, elle s'harmonise tout à fait avec le reste du jeu. En outre, Enduro Racer possède certains atouts que l'on ne retrouve pas dans les autres simulations du genre. En effet, vous pourrez choisir votre mode de jeu (souris ou joystick) parmi des menus déroulants, grâce auxquels il vous sera aussi possible de sauver des écrans.
Pour passer au tableau suivant (5 en tout), vous devrez parcourir 100 % du tableau en cours dans le délai qui vous est accordé (1 minute par tableau). Les tableaux s'enchaînent sans temps de latence, aussi vous faudra-t-il concentrer votre attention pendant 5 minutes consécutives. Ça paraît simple, mais essayez plutôt...
Jouez-y seul ou à deux, mais de toutes façons : jouez-y... Tenez, je vais vous faire une petite confidence : Enduro Racer, c'est vraiment mon coup de cœur du mois.





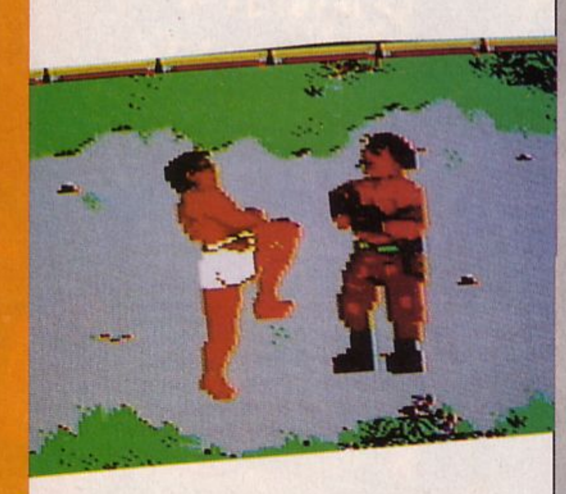
HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ECRANS !





BANGKOK KNIGHTS

System 3
Combats

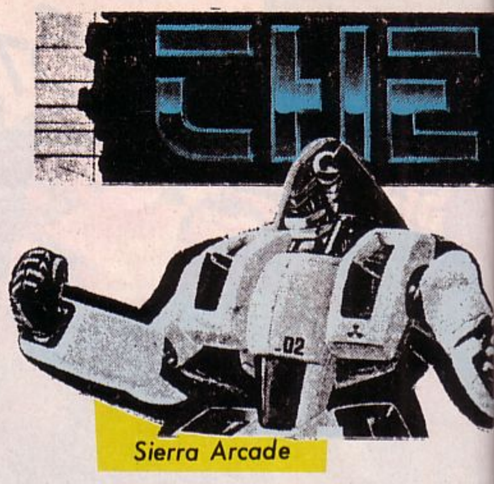


Huit adversaires t'attendent, toi le jeune boxeur plein de prétentions. Ton avenir dépend des combats que tu vas livrer, chacun en 5 rounds d'une minute. Pendant tout ce temps, il te faudra rester debout, encaisser, tenir... et marquer des points à moins que ta fougue ne te permette de mettre KO l'un des champions. Et crois-moi, si les uns boxent avec leur tête, tout en finesse, les autres ne font pas dans la dentelle. Quel punch ! Dans ce match sans arbitre, même les coups bas et interdits peuvent pleuvoir. Je suis fatigué, fatigué... Tenir, toujours tenir, ne pas baisser ma garde et frapper, frapper encore...●

Testé sur C64

Fiche technique

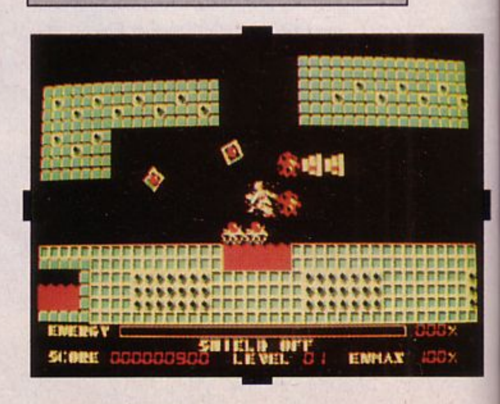
Amateurs de combats, enfilez vos gants, le massacre va commencer. Choisissez, je vous le conseille, un bon joystick et apprenez à bien le manœuvrer.
Les boxeurs sont, à l'écran, de taille respectable, ce qui nous change un peu des jeux où ils ressemblent à des lilliputiens. Ce sera un des premiers critères à considérer si l'on examine ce jeu pour l'acheter.
L'animation est bien faite, même si les personnages semblent par moment, occuper des positions curieuses par rapport au décor... qui change en fonction de l'adversaire que vous envoie l'ordinateur.
Un regret : seule la progression permettra de changer d'adversaire... donc de décor !
Par contre, on peut jouer à deux et c'est bien plus amusant, car le combat contre l'ordinateur ne se soldera par des victoires qu'après bon nombre "d'entraînements". C'est surtout l'utilisation du joystick (obligatoire) qui est délicate... Musique de fond et bruitages (y compris le "knock out", prononcé par une voix off) sont irréprochables.
A réserver à ceux qui aiment cogner ou ont envie de se défouler.



Sierra Arcade

Fiche technique

Si la musique n'était pas si rengaine, on prendrait certainement beaucoup de plaisir à jouer, aussi je vous conseille de diminuer le volume assez rapidement.
Pour le reste ? Eh bien on n'hésitera pas à dire que Thexder est bien réalisé. Il est, en effet, pourvu d'une excellente animation du héros (tantôt robot, tantôt Jet). Les couleurs sont bien sûr celles des autres logiciels que l'on connaît sur PC mais elles semblent, toutefois, moins fades grâce à un fond noir qui permet de donner davantage de relief au décor. Les graphismes sont d'un niveau correct (à comparer peut-être au héros de Jet Boys) sans plus.
L'on y jouera au joystick ou aux touches fléchées (cette solution est d'ailleurs plus pratique pour contrôler les transformations du héros).
Votre score s'affichera en bas d'écran, juste sous la jauge d'énergie.
En attendant sa sortie sur d'autres machines, il faut dire que Thexder est un assez bon jeu sur PC. De plus, le packaging est très réussi (comme tous ceux de Sierra d'ailleurs). A noter que ce jeu est un best-seller au Japon.





Cours, cours à perdre haleine, va-t-en petit. Ne reste pas dans ce monde qui ne veux pas de toi. Tire, tue tant que tu le peux, abats-les tous, n'en laisse vivre aucun, ils ne te veulent que du mal.
Oui, c'est ça, transforme toi en Jet. Tu as raison. Détruis les murs, ne te perds pas dans ce labyrinthe, il te faut en sortir rapidement. Sache qu'il t'en restera quinze autres comme celui-ci avant de toucher ton but. Ne perds pas ton temps, économise ton énergie et surtout n'oublie pas ceci : qu'ils s'appellent Bellmeta, Blademill, Golan ou Yugazogy, ils sont tous très très dangereux pour toi.
A toi de gagner maintenant.●

Testé sur PC





BEDLAM

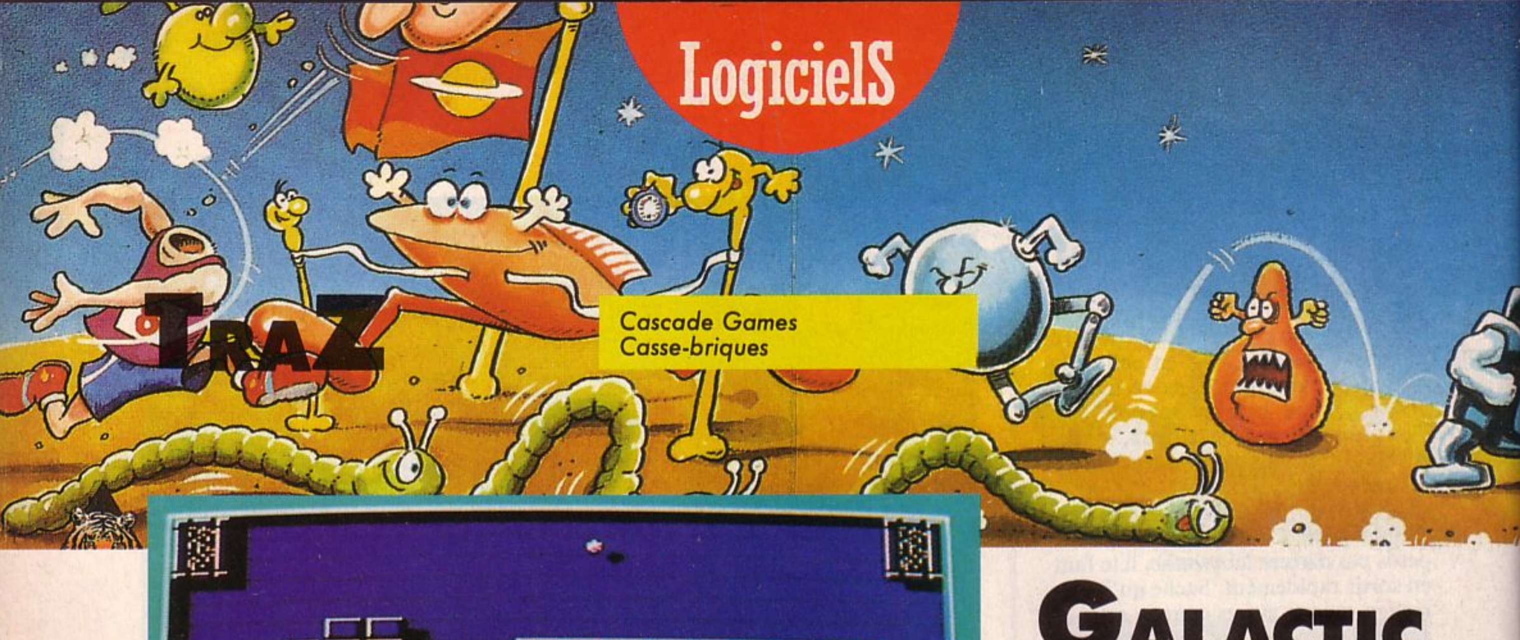


Quatre heures du matin ! La sirène d'alarme se met soudainement à rugir furieusement pendant que les haut - parleurs hurlent : Alerte ! Alerte ! Notre base est menacée... Chacun est demandé à son poste !
J'arrive la première à mon vaisseau patrouilleur qui est déjà pleinement chargé de missiles à longue portée ; aussi, sans plus attendre, je m'installe aux commandes et me lance dans le vaste chemin de la Galaxy. Je ne reste vraiment pas longtemps seule car j'ai à peine atteint mon palier de vol de reconnaissance qu'une horde furieuse de vaisseaux tournants évoluant en ligne courbe se rue sur moi... Je réussis à les éviter de justesse et même je parviens à en abattre quelques uns mais il faut que je me rende à une évidence : mon radar ne détecte pas l'arrivée de tous ces ennemis et ils apparaissent de façon si imprévue que mes nerfs ne vont certainement pas supporté un tel régime pendant les 16 bases spatiales qu'il me faut visiter !... C'est pourquoi je retourne momentanément à la base et je peux constater, ô joie, qu'Olivier arrive tout juste pour voir quelle est la cause de tout ce raffut. Aussi, sans prendre trop le temps de lui expliquer ce qui se passe (le résumé donne : "Tu tires dans le tas sur tout ce qui t'arrive dessus..."). je lui demande de s'installer dans son vaisseau et nous repartons tous les deux. Alors là, je peux vous assurer que tous les ennemis qui ont osé montrer le bout de leur nez, ont fortement souffert !...●

Testé sur CPC

Fiche technique

Ce nouveau combat de l'espace qui vous propose quand même 160 écrans possède des graphismes très colorés et soignés. Au prime abord, l'animation n'est pas époustouflante de vitesse et pourtant seuls les maîtres du joystick pourront faire cavaliers seuls ! Pour les autres, il est conseillé de jouer à 2 en même temps, ce sera moins décourageant... Somme toute, Bedlam ne doit être considéré que comme un intermède agréable.



TRAZ

Cascade Games
Casse-briques

En voilà une idée, qu'elle était bonne... Comme si c'était pas assez difficile de jouer à un casse-briques normal ! il a fallu que les programmeurs aient l'excellente idée de faire jouer avec deux battes et plein de balles.
Le problème, c'est que l'on n'a pas encore réussi à dissocier les deux yeux de façon à suivre les deux battes en même temps... (ça pourrait être pratique...).
Sans déc, j'vous jure que c'est génial ce jeu...
Tenez, venez faire un tour avec moi. Première cellule à explorer et à vider de ses briques à neutrons : une clé plate avec, de chaque côté, une batte. Votre joystick dirigera simultanément les deux raquettes. Aux parois de la cellule, une rivière très dangereuse vous ôte une vie si vous vous y égarez. Autres cellules : le sigle Commodore, une flèche, deux murs séparés par une rivière, etc.
Mieux encore : l'éditeur de cellule. Quand vous en aurez marre des 64 salles proposées (c'est pas demain la veille...), vous pourrez à loisir construire des cellules, avec plus ou moins de difficulté et modifier les tableaux existants : tout un programme...

Testé sur C64

SUR LE VIF

LL : *Il est super ce jeu !*
O.S. : *Bof, ça vaut pas Arkanoïd mais enfin, fais voir !*
G.P. : *Oh, la musique, ça fait comme sur la 6ème quand elle se déshabille, la nana !*

Fiche technique

Des bruitages parfaits, une musique franchement chouette, une variété de tableaux impressionnante, une animation rapide et super bien réalisée.
Une, deux, quatre battes, plusieurs balles, des "bons points" sous forme de disquettes, bulles, réveils, bisous... en font un jeu plein d'imprévus.
Alors, vite, vite, courez chez votre revendeur et revenez encore plus vite charger Traz, vous ne serez pas déçu.

GALACTIC GAMES

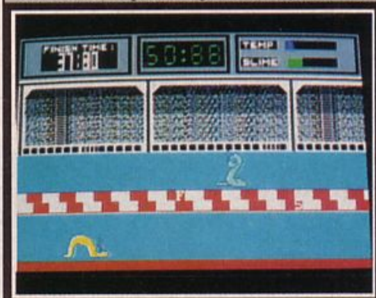
Activision
Arcade

Alors Grank, as-tu réservé tes tickets pour les jeux ?
- Ben évidemment ! J'voulais pas louper ça ! T'imagines un peu : un 100 m de vers de terre, du hockey d'espace, un super marathon...
- Moi, j'peux pas y aller mais je suivrai les cinq épreuves des jeux galactiques sur l'écran de mon C64. Tu sais c'est vachement bien retransmis alors je ne perdrai pas grand-chose.

Testé sur C64

Fiche technique

Les épreuves sont très variées et ont pour unique point commun la difficulté que les joueurs (1 ou 2)



auront à atteindre le but. L'animation est bien réalisée, les graphismes très différents d'une épreuve à l'autre sont "fendarts". Quant aux effets sonores, ils ont été soigneusement travaillés. L'ensemble ? Eh bien, cela ressemble plus à une compilation de cinq petits jeux qu'à un grand jeu multi-épreuves. C'est mignon, bien fait mais pas passionnant.

PIRATES!

A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION FRANCAISE.

Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde

Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.

Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.

Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.

Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?

Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST PC

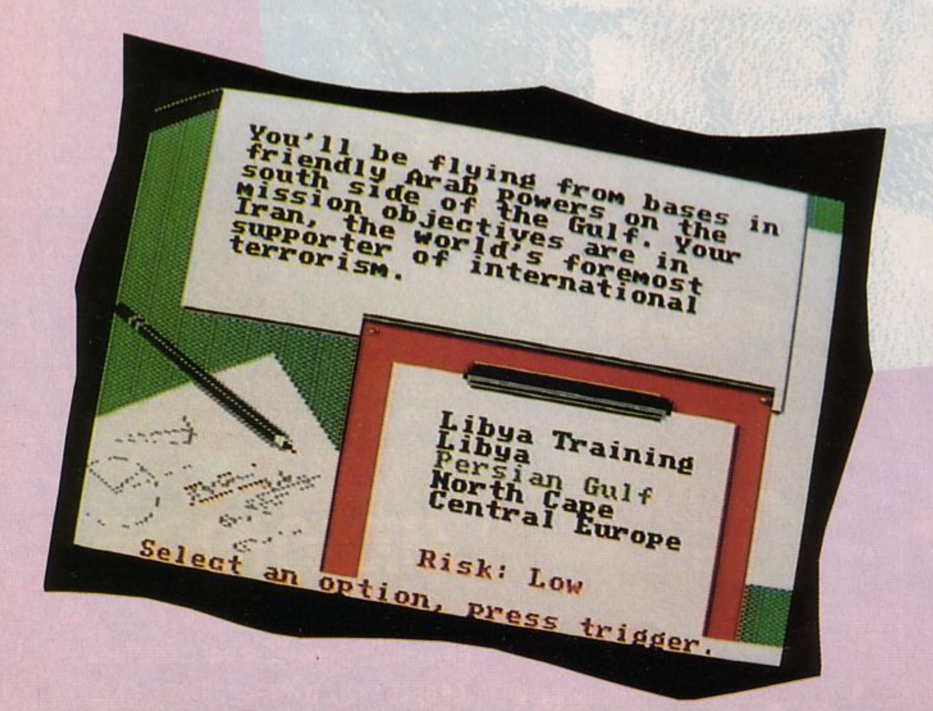
Prix Public Generalement Constatés

MicroProse Software Ltd. 2 Market Place. Tetbury. Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 434222 MPS/UKG

MICROPROSE France - 50 rue de la Condamine - 75017 PARIS - Tél. (1) 45.22.57.01


SIMULATION PAUSED
PITCH:- 14
ROLL: 11
650 20MM M61
2 SIDEWINDER
3 AMRAAM
3 AMRAAM
1 HARM


2nd Lt. john mac adam landed safely and accomplished his mission! The performance rating for this mission was 260. 4 enemy planes were shot down. The stealth performance rating for this mission was 19%.


You'll be flying from bases in friendly Arab powers on the south side of the Gulf. Your mission objectives are in Iran, the world's foremost supporter of international terrorism.
Libya Training
Libya
Persian Gulf
North Cape
Central Europe
Risk: Low
Select an option, press trigger.





Project Stealth Fighter

MicroProse

Simulation vol

Après l'atterrissage du C5A Galaxy à Bahrein, le lieutenant John Mac Adam se précipita vers les hangars. Il était attendu par un bel oiseau noir, fruit de la technologie US, monstre de titane et de matériaux composites : le F19. Le Stealth Fighter est le nec plus ultra des avions de combat : tout en lui a été conçu pour le rendre discret face aux moyens de détections connus. L'emplacement des réacteurs, les formes douces et arrondies de l'avion, les systèmes radioélectriques, ont fait l'objet de longues études afin de retarder au maximum sa détection. On bénéficie ainsi d'un effet de surprise lors de missions d'attaque ou de reconnaissance.

Le golfe Persique est secoué de troubles qui inquiètent les émirats Arabes. C'est de Muscate que va décoller le F19 pour attaquer une batterie de SAM iranienne, implantée à Bandar-e Lengeh. Son plan de vol prévoit un retour à Bahrein. Le croissant de lune n'est présent que sur les drapeaux. Dans le ciel, aucune lumière ne viendra trahir l'avion ultra-secret.

John Mac Adam, aligné sur la piste, pousse la post-combustion de ses réacteurs et l'avion s'élance. Il monte vers son altitude de croisière et atteint 500 nœuds. Pas question d'aller plus vite : il faut rester furtif.

Le système d'armes est prêt : le missile antiradar Harm dort dans sa soute, à 32000 pieds d'altitude. Trois minutes avant l'attaque, le pilote engage son F19 dans une descente en spirale, moteurs réduits, afin de ne pas éveiller les soupçons des radars iraniens. A 2000 pieds, il stabilise et sa centrale à inertie lui indique le chemin : la base aérienne, protégée par ses missiles est droit devant. Mac Adam sursaute : l'alarme "missile" de son F19 retentit. Il vient d'être détecté et, presque aussitôt, son radar de bord affiche le spot de 2 missiles filant à sa rencontre. Gardant son sang-froid, il met en route les systèmes de contre-mesures. Le missile est tout près et le pilote décide de larguer des leurres. Opération réussie : les missiles ont manqué leur cible. Mac Adam ne ratera pas la sienne. Le missile Harm file droit vers la station radar et détruit la batterie de SAM. Au sol, on se demande encore d'où sort cet avion...

Aussitôt le pilote amorce une ressource et vire lentement de 180°. En montée, il sait qu'il n'est pas encore à l'abri. Il affiche ensuite, sur sa centrale à inertie les coordonnées de Bahrein. Le petit index lumineux glisse lentement sur l'échelle des caps de son HUD et lui montre la route à suivre. Vingt-cinq minutes plus tard, le F19 amorce sa descente vers Bahrein et pose ses roues sur la piste bétonnée. Aimeriez-vous, comme Mac Adam, piloter ce F19 et partir pour des missions qui exigeront de vous d'excellentes qualités de pilote et une parfaite connaissance de l'avion ? Si comme moi, vous avez dit "oui", remerciez MicroProse pour sa simulation.●

Testé sur C64

Fiche technique

Project Stealth Fighter arrive accompagné d'un manuel indispensable de 120 pages et de cartes présentant le théâtre des opérations (Europe de l'Est, Libye, Golfe Persique). Les auteurs ont réussi la simulation d'un appareil ultra-secret qui paraît très plausible. On regrettera toutefois l'animation un peu lente et les graphismes "fil de fer" du paysage.

Pour le reste, il y a assez peu à redire. Le système d'armes, le pilotage, les techniques "stealth" ont été abordées dans ce logiciel avec soin. La planche de bord est complexe et supporte bon nombre de voyants d'alarme dont il faudra connaître le rôle.

Un "cache-clavier" rappelle l'attribution des nombreuses touches utilisées. Le joystick sert à piloter l'avion. Les bruitages sont très bons (et je ne vous parle pas de la musique d'intro).

Quant aux missions, elle sont suffisamment variées et de difficulté croissante pour ne pas générer l'ennui.

Project Stealth Fighter est technique, tout en restant dans des limites acceptables afin de ne pas rebuter ceux que le sujet intéresse. Bien sûr, les inconditionnnels du "tirez dans le tas", n'y verront aucun intérêt, alors place aux autres !

U.M.S. LE SIMULATEUR MILITAIRE UNIVERSEL

Intergalactic Development & Rainbird
Stratégie/Simulation

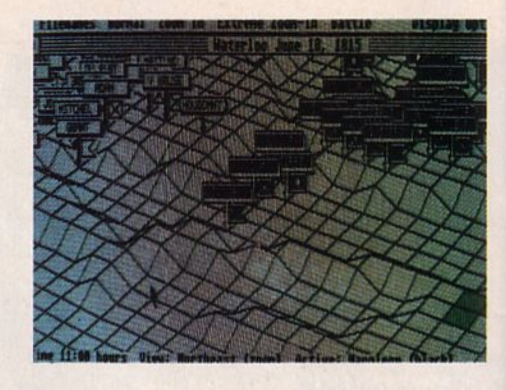


Jusqu'à présent, les amateurs de wargames informatiques étaient plutôt déçus : l'ordinateur, qui promettait monts et merveilles dans ce domaine, n'avait pas été à la hauteur de sa réputation. Alors, on m'a amené U.M.S. (the Ultimate Military Simulator, un titre bien pompeux me disje en moi-même avant de déballer le logiciel). Allait-on enfin pouvoir assouvir notre passion sur l'Atari ? Premier contact : une disquette, deux manuels et une carte du champ de bataille de Gettysburg (qui a eu lieu, comme chacun sait, du premier au trois juillet 1863 entre l'armée du Potomac commandée par le Major Général Meade pour l'Union, et l'armée de la Virginie du Nord dirigée par le Général Lee pour les confédérés). Première surprise : la documentation du logiciel est en français, mais le livret de scénarios n'a pas été traduit ! Après avoir ingurgité la documentation (elle ne posera pas trop de problèmes aux habitués des wargames, mais pour les autres...), je démarre fébrilement le programme : on va enfin pouvoir s'amuser ! Fini les cartes vues par satellites, celles-ci sont affichées en trois dimensions : montagnes, collines, ravins. On en vient à regretter que la perspective ne soit représentée qu'en fil de fer : à quand le vrai paysage en 3D pleine ?

Passons en revue quelques unes des options du simulateur : nous disposons de puissants zooms pour observer la plus petite des divisions de notre armée, qui peut être dirigée individuellement selon de multiples directives (priorité à l'offensive, aux déplacements, etc). Des menus déroulants permettent d'accéder aux nombreuses fonctions d'U.M.S., comme l'affichage des futurs mouvements ou l'impression du champ de bataille. Chaque armée peut être dirigée, soit par un joueur, soit par l'ordinateur. Vous pouvez imposer à l'Atari une tactique donnée (attaque par le flanc droit avec soutien du gauche, par exemple) ou le laisser agir à sa guise. La disquette contient cinq scénarii : Arbela (Alexandre le Grand - Darius de Perse), Hastings (Guillaume le Conquérant - Harold d'Angleterre), Waterloo (ben quoi, c'est un soft anglais !), Marston Moor (royalistes contre parlementaires) et Gettysburg (cité précédemment).

Jusque là, classique. Mais U.S.M. se distingue des autres wargames car il permet de recréer virtuellement n'importe quelle bataille passée, présente ou à venir ! A notre disposition : un générateur de cartes pour disposer le champ de bataille, un éditeur de scénarii pour fixer les règles et enfin un éditeur d'armées pour animer le tout (des archers anglais alliés à des blindés allemands, ça vous plairait ?). Votre imagination va être mise à rude épreuve, mais vous pourrez enfin vérifier votre grande théorie : Custer aurait dû apporter des fusils mitrailleurs à Little Big Horn !

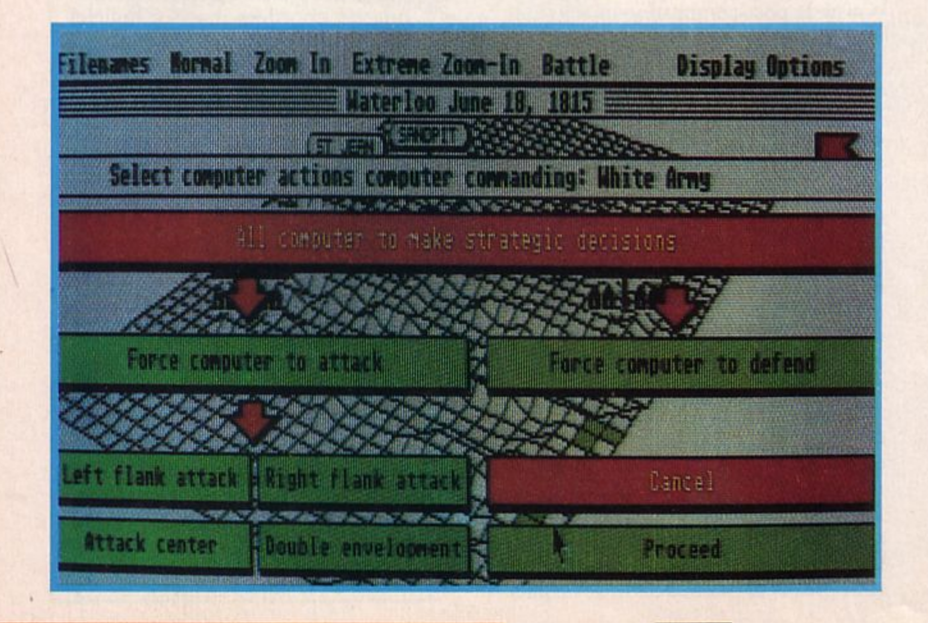
Testé sur ST





Fiche technique

U.M.S. apporte un certain renouveau dans le monde du wargame sur ordinateur : de part ses capacités d'édition (cartes 3D, armées et scénarii), il offre une grande richesse de simulation car les paramètres qu'il gère sont nombreux (même si on en demande toujours quelques uns en plus !). Malheureusement, il existe des ombres au tableau : logiciel non traduit, documentation trop succincte dont la moitié en anglais, problèmes dans la gestion de la souris, buffer clavier un peu trop lâche, réaffichage de la carte après chaque option,...
Néanmoins, U.M.S. reste un super simulateur de guerre : on espère d'autres versions où les petits défauts auront été corrigés. A noter : il fonctionne indifféremment en monochrome ou en couleur.



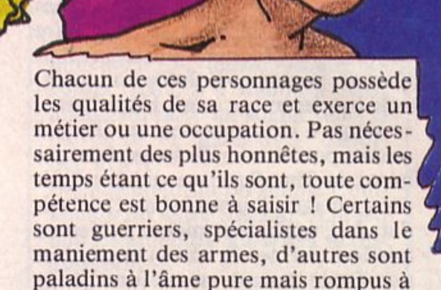
THE BARD'S TALE

Electronic Arts
Jeu de rôle



Dans des temps reculés, hors de l'esprit des hommes, Mangar le Sombre, sorcier malfaisant, régnait sur la petite cité de Skara Brae. Sa première action fut de geler à jamais les terres entourant la ville, interdisant par là aux habitants de quitter Skara Brae. Mais partout où règne la contrainte, des hommes s'activent, se réunissant d'abord, agissant ensuite contre l'oppresseur. C'est ainsi que dans la cité occupée se forma la Guilde des Aventuriers réunissant des volontaires de toutes origines et de toutes races. On y trouvait des Humains, mais aussi des Elfes, des Nains, des Lutins, des Orques, des Gnomes et des demi-Elfes, bâtards d'Elfes et d'Humains.





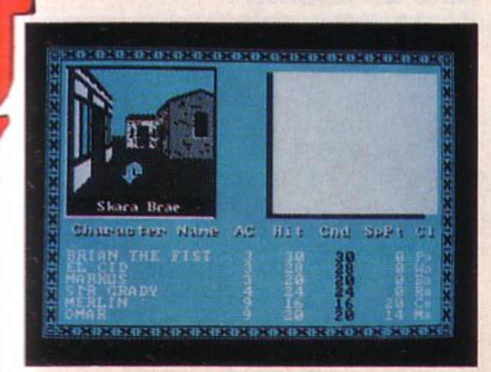
Chacun de ces personnages possède les qualités de sa race et exerce un métier ou une occupation. Pas nécessairement des plus honnêtes, mais les temps étant ce qu'ils sont, toute compétence est bonne à saisir ! Certains sont guerriers, spécialistes dans le maniement des armes, d'autres sont paladins à l'âme pure mais rompus à toutes les armes et particulièrement résistants à la magie, d'autres ne sont que des vauriens chapardeurs, discrets et astucieux, d'autres encore sont des bardes combattants par les chansons de geste et de grands buveurs de bière devant l'Eternel. Nous trouvons également les chasseurs, les moines, les enchanteurs, les magiciens, les sorciers et les prestidigitateurs. Il y a le choix dans les talents.

L'action engendrant l'expérience, chacun de ces personnages est capable d'évoluer en s'améliorant tout au long de la geste. Chaque épreuve, et elles seront nombreuses, peut se terminer dans la mort. Elle peut apporter, en cas de victoire, des trésors de pièces d'or et une meilleure capacité à combattre et à résister à la horde des hommes de main de tout poil du démoniaque Mangar le Sombre, ainsi qu'aux créatures hostiles qui hantent les rues de la ville à la tombée de la nuit.

Le jeu consiste à débarrasser la cité de Skara Brae du sorcier malfaisant et de ses troupes, hommes d'armes, sorciers, et monstres. Pour ce faire, on créera des équipes d'aventuriers en choisissant parmi les races et en attribuant à chacun une "profession". Il s'agit bien sûr d'équilibrer les qualités au sein d'une équipe. Certains sont plus forts, ou intelligents, ou encore habiles dans leurs déplacements, la résistance n'est pas la même d'un sujet à l'autre ; quant à la chance, elle ne frappe que certains d'entre eux. L'expérience innée et acquise est un atout primordial et seul est habilité à reconnaître cette expérience le Grand Jury devant lequel chaque impétrant devra se présenter. Le problème majeur étant que l'on ne sait pas où se réunit ce Grand Jury.

La ville, bien que de modeste importance, n'est pas calquée sur le modèle américain. Certains quartiers lyonnais rappellent que le labyrinthe fut longtemps le modèle des urbanistes ! Comment ne pas se perdre dans les onze niveaux de la ville s'étendant des égouts au faîte des donjons ? Vous possédez le plan de surface de la ville, mais vous ferez souvent appel à la touche "?" qui vous resituera dans cette jungle urbaine.

*Testé sur **COMPATIBLE PC***



Fiche technique

Un jeu de rêve pour les amateurs de jeux de rôle ! Impossible à décrire de manière exhaustive tant il est riche. Les procédures de combat, les sortilèges et incantations, la régénération des personnages, les labyrinthes et portes secrètes, les chants du barde... De quoi occuper toute l'année 1988. D'autres versions sur le même modèle étant prévues par Electronic Arts.

Deux fenêtres où apparaissent les personnages animés. Très beau graphisme. Idem pour la musique. Très convivial et en français pour le manuel. Les fanas vont se régaler !

PLATOON

Ocean
Arcade/Aventure

Tu es parti là-bas sans savoir pourquoi ! J'crois pas que tu cherchais gloire. La guerre du Vietnam fait rage. La jungle inhospitalière peuplée de Viets est parsemée de pièges en tout genre : trappes dissimulant des soldats, mines...



Le décor est planté, tout comme Johnny le sera d'un coup de couteau s'il hésite et s'arrête un instant. Il fait partie d'une section de 5 soldats, pas très expérimentés et bouffés par la peur (tiens, les héros aussi ont peur ?). Pas le temps de pisser : des arbres, il pleut des Viets comme si c'était des singes ! La carte ? Il faut se la faire soi-même et découvrir ainsi les embûches du parcours. Johnny va, court, vole (sur les mines aussi, hélas !) et... se venge ! Heureusement qu'il y a 5 soldats pour accomplir les exploits des héros du film. Survivre sera le principal souci mais (ouvrez le ban !) un soldat doit également mener à bien sa mission (fermez le ban !) et ce n'est pas facile quand on est une jeune recrue sans expérience !
Il faut trouver les explosifs pour faire sauter un port, découvrir ensuite le village où d'autres péripéties attendent "la vedette" et notamment la traversée d'un tunnel peuplé de Viets hostiles. On y trouvera aussi divers accessoires tels qu'une boussole, une trousse à pharmacie, des munitions...
Passer ensuite une nuit dans un terrier n'est pas de tout repos, surtout quand les Viets ont repéré la planque. En cas de survie (quel optimisme !) il faudra encore retrouver le chef de patrouille mais vit-il encore ? Cours

Johnny, cours, car le salut (militaire, comme il se doit) final est tributaire d'un bombardement au napalm de l'aviation US. Manquait plus que ça ! Comment survivre à cette cascade d'événements ? En gardant le moral car sa baisse est un ennemi redoutable.●

Testé sur C64

Fiche technique

Un jeu riche, très riche et proche du scénario du film dont il tire son nom. Riche mais difficile, donc... frustrant quand on reste cloué de longues heures sur les premières scènes. Pour progresser, il faut établir une carte des lieux en y portant les embûches.
Techniquement, graphismes et animation sont réussis. Les scrollings sont "coulés" et la musique omniprésente est entrecoupée de bruitages. L'un imite particulièrement bien le cri du soldat atteint.
La difficulté du jeu fait aussi son intérêt car on n'explorera pas en une seule fois les 5 tableaux. Voir monter son nom au tableau des scores sera une récompense méritée. Le joystick pilote le héros sans difficulté.
Il y a au départ 5 membres dans la patrouille. On choisit l'un d'eux. Après chaque blessure (une balle, un coup de couteau n'ont pas la même gravité que sauter sur une mine !), le joueur peut continuer avec le même homme ou en sélectionner un autre.
Les points acquis sont fonction de la progression (Viets tués) et un indicateur de moral accuse les coups reçus. S'il tombe à zéro, même s'il reste un soldat dans la patrouille, le "game over" fatidique arrive.
Bien meilleur qu'un simple Commando ou autre Rambo ! Un jeu que les apprentis guerriers se disputeront.





WARZONE

Prism Leisure
Arcade

Que se passera-t-il dans cent ans ? Quelle tête aura le monde ? Existera-t-il toujours ? Nul ne le sait. Certains pensent que la planète aura péri sous les radiations nucléaires. D'autres imaginent que le monde sera devenu un havre de paix. Et puis dans tout cela, il y en a qui programment des jeux comme Warzone, des jeux qui vous transportent à la fin du 21e siècle, à une période où le monde sort avec peine et dégâts d'un terrible holocauste nucléaire. Les quelques survivants tentent de recréer une civilisation.
Hélas, l'un d'entre eux essaie déjà de reprendre la tête du monde. Votre mission est simple : empêcher ce tyran d'accéder au pouvoir. Vos moyens, eux aussi, sont très simples (et c'est bien là le problème...). Vous disposez d'un simple véhicule peu armé. Vous devez traverser villes et déserts en évitant les embuscades dressées contre vous par les disciples de ce guerrier sans cœur.
Heureusement, la catastrophe dont vient d'être victime la planète a laissé en place toutes les pompes à essence. A vous de les retrouver afin d'y refaire le plein d'énergie. Cela vous amènera un avantage considérable : lorsque vous perdrez une vie (5 au début de la partie) vous repartirez de la dernière pompe. Cela vous évitera de devoir refaire le parcours dans sa totalité à chaque nouvelle vie.
Essayez de mémoriser le parcours, il est toujours identique et l'emplacement des ennemis ne varie pas d'une partie à l'autre. N'oubliez pas que le sort du monde est entre vos mains. Bonne chance.●

Testé sur ST



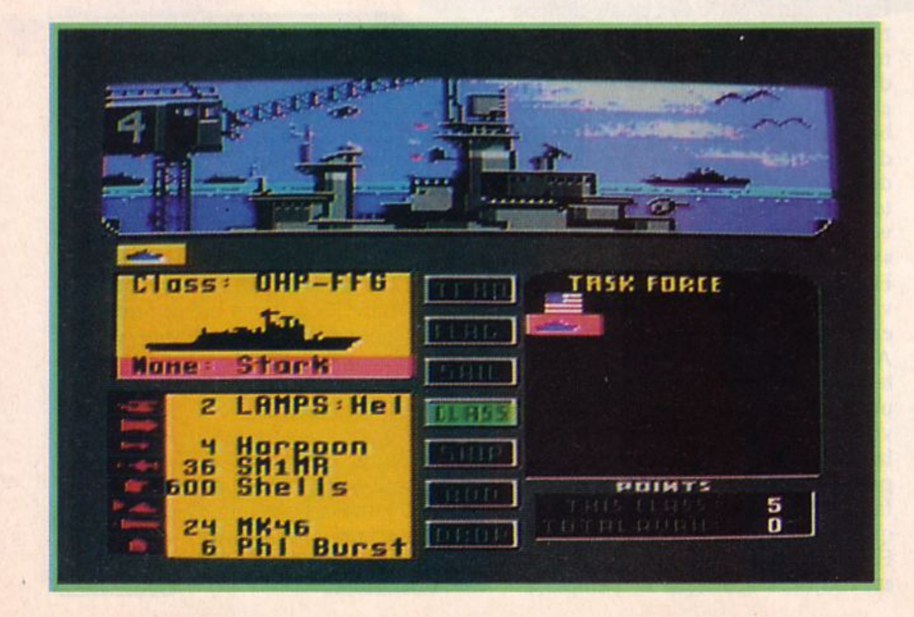
Fiche technique

Accompagné d'une musique agréable, voici un soft qui va vous demander un effort de mémoire et une bonne prise en main du joystick. Votre véhicule n'est pas très maniable aussi vous faut-il agir avec calme et rapidité (pas facile à faire les deux en même temps). L'animation, les graphismes et les couleurs ressemblent beaucoup à Chopper X (testé dans Arcades n° 4). L'intérêt ? Oh, il s'agit d'un bon jeu d'arcade qui risquera toutefois de lasser l'utilisateur au bout de quelques parties. Achetez-le pour la finesse du décor et des couleurs, ne l'achetez pas pour l'originalité.

STRIKE FLEET

Electronic Arts
Simulation de combat naval

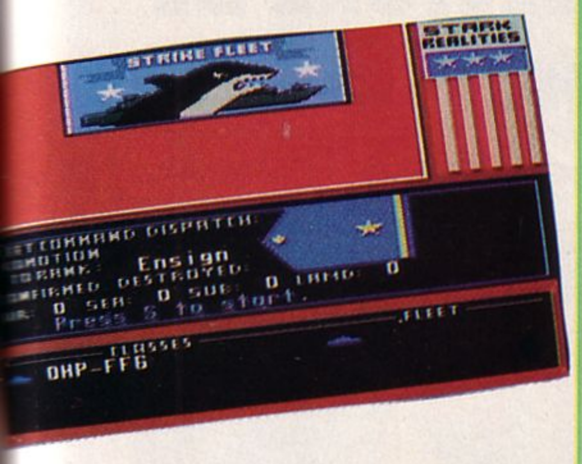
Les diesels propulsent le Collogh à la vitesse de 16 nœuds. A bord, c'est l'angoisse liée à la menace que font peser les Iraniens sur le golfe Persique. Les ordres sont formels : ne pas provoquer, assurer sa propre sécurité et celle des navires pétroliers qui transitent dans la zone. Trois autres navires US composent cette flotte d'accompagnement et tous les systèmes d'armes sont en alerte. Dans le ciel, aidés par la lune, 2 hélicos patrouillent à la recherche de ces vedettes légères, terriblement rapides et efficaces qui surgissent de la nuit pour frapper les navires. C'est la toute première mission pour ce jeune commandant que vous êtes...



Après PHM Pegasus, voici Strike Fleet. Depuis votre navire amiral, vous commandez toute une flotte, composée selon les besoins de la mission par vos propres soins. C'est une simulation complexe, riche et variée, que l'on peut aborder comme un simple jeu mais qui perd alors toute sa saveur.

L'importance de l'aspect stratégique, la nécessité de bien connaître les caractéristiques des bâtiments et aéronefs adverses, la complexité du système d'armes, font que la lecture complète du manuel, et quelques heures d'expérimentation, s'avèreront indispensables avant de maîtriser Strike Fleet. Les résultats obtenus lors des missions ont une incidence sur la carrière et... on peut se retrouver simple mousse à nettoyer le pont, quand ce n'est pas traduit en cour martiale en cas d'erreur grave !●

Testé sur C64





Fiche technique

Les inconditionnels du "shoot them up", dehors ! Inutile de lire ces lignes. Amateurs de simulations navales, de stratégie, vous allez être comblés ! Strike Fleet n'est pas le logiciel qu'on regarde 10 minutes et qu'on remet dans un tiroir : il risque de vous garder quelques heures d'affilée devant l'écran à l'exploration des différents scénarios.
Le joystick commande un curseur qui illumine les différentes fonctions, permettant d'effectuer les sélections. Le clavier peut également être utilisé : l'accès est alors plus rapide.
Graphismes : corrects, sans plus. Animations : bon, les bateaux, ça ne va pas vite... Son : on aurait voulu un peu plus de réalisme. Un bon point, la simulation peut être accélérée pour les phases de jeu un peu calmes. Un conseil, n'oubliez pas de repasser rapidement en temps réel lors d'une attaque ! A posséder si vous répondez aux conditions ci-dessus.



Actionsoft Simulation de vol

THUNDERCHOPPER

Voler en hélicoptère, ce n'est pas facile. C'est ce que je me suis toujours dit ! Pourtant ça y est, je suis aux commandes d'un Hughes 530, équipé de tout son armement, pour une mission de sauvetage en mer. Je dois récupérer les hommes d'équipage d'un navire coulé par l'ennemi. Après les avoir hélitreuillés, il faut encore regagner le navire d'où j'ai décollé. Au passage, je peux toujours détruire quelques bateaux ennemis, ce n'est pas interdit ! N'allez pas croire que c'est une mission de tout repos, mais pour un vieux pilote comme moi, c'est de la routine. C'est moins dangereux que d'escorter un convoi en terrain hostile, sous le feu de la guérilla ou de mener une lutte antichars par exemple. Pourtant, je suis sorti indemne de tous ces dangers...
Mon hélico est bien armé. Côté missiles, des Stinger et des Tow. J'ai aussi des roquettes et un canon qui sait faire des dégâts.
L'équipement d'attaque est complété d'un système de visée par caméra TV, permettant d'acquérir l'objectif avec certitude, et d'une vision infra-rouge. Pour la navigation, je dispose d'un radio-compas et d'un DME (dispositif donnant la distance par rapport à une balise sol).
Aujourd'hui, la mer est infestée de navires ennemis mais j'ai déjà récupéré 3 marins. Je suis presque un héros !
Bon, ça suffit... Tous ces exploits, je les ai accomplis sur un simulateur de vol en hélico. Thunderchopper, il s'appelle. On peut rêver, non ?●

Testé sur C64

SUR LE VIF

O.S. : Tiens, Denis teste encore un simulateur de vol !
L.L. : La prochaine fois, je lui refile les éducatifs à essayer !
G.P. : C'est quoi ce bruit ? Un diesel ?

Fiche technique

A première vue, on serait assez déçu par l'aspect de la planche de bord de l'hélico. Pourtant, quand on décolle, il faut bien admettre qu'on oublie ce graphisme un peu simplifié et que l'on regarde davantage les paysages extérieurs, correctement dessinés et bien animés.
Les bruitages sont assez élémentaires : son du rotor et tirs...
Il y a 4 missions différentes, plus un vol d'entraînement, le tout avec 3 niveaux de difficulté.
La prise en main de l'hélico ne pose pas trop de problèmes, surtout si l'on prend le temps de lire le manuel. Le pilotage au joystick est bien plus agréable que l'utilisation du clavier.
Si les hélicos vous passionnent, laissez-vous tenter par quelques vols sur Thunderchopper.

GAUNTLET 2

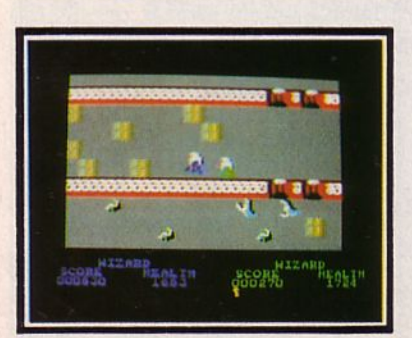


Qui es-tu toi ? Es-tu Thor le guerrier, le héros des combats au corps à corps ? Ou plutôt Thrya la Walkyrie dont l'indécente tenue ferait flipper n'importe quel sorcier ou grogneur ? (Ou Marcel notre collaborateur ?) Non ? Alors c'est donc toi Merlin l'Enchanteur, le plus puissant des magiciens. Moi, Questor, je suis prêt à t'aider à combattre les méchants qui suivent tous le même dessein : t'empêcher de progresser dans ce donjon labyrinthe. A nous deux, nous parviendrons sans nul doute à détruire les générateurs de monstres et à découvrir des vivres et des trésors.●

Testé sur C64

Fiche technique

C'est avec une certaine déception que l'on a découvert le nouveau Gauntlet. En effet, malgré une animation réussie, les vues aériennes des méchants les rendent assez peu identifiables. Les graphismes s'en trouvent appauvris : on est loin des beaux personnages de la page titre.
Le son, lui, est bien rendu. L'intérêt sera très limité en mode 1 joueur. En revanche, c'est à deux que le jeu prend toute son importance, car cela permettra de se protéger mutuellement contre l'attaque des vilains ennemis. Les passages aux tableaux supérieurs sont assez faciles, mais il semble que la difficulté vienne avec le temps.



LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE

Coktel Vision/
Cedic Nathan
Educatif



Dans la lumière du soleil couchant s'en vont deux hommes chevauchant cahin caha, l'un un cheval, l'autre un mulet.
Le cavalier porte sur la tête un étrange chapeau de fer, découpé en arc de cercle sur l'un de ses côtés.
Au premier plan, un moulin à vent, ou plutôt ce qu'il en reste...
Vous les avez bien sûr reconnus : Don Quichotte et son fidèle serviteur Sancho Panza.
Mais connaissez-vous vraiment l'histoire de ces deux compagnons de voyage ?
Non ? Alors qu'est-ce que vous attendez pour acheter ce soft ?●

Testé sur PC

Fiche technique

Don Quichotte est une histoire très picaresque, aussi est-ce une excellente idée que de l'utiliser comme support à un logiciel de lecture. Toutefois n'est-il pas plus agréable de posséder le bouquin avec de chouettes illustrations ? Il ne faut tout de même pas que l'ordinateur nous fasse déserter les librairies. Cela dit ce logiciel est très bien réalisé et tient tout à fait compte de la démarche pédagogique suivie en CM2 et 6e (car c'est à ces classes qu'il est destiné).
A chaque chapitre, on demande au lecteur de répondre à des questions faisant appel à sa mémoire ou à sa faculté de compréhension d'un texte lu. Il est aussi possible, pour le lecteur, d'évaluer sa vitesse de lecture. En outre, des exercices que l'on retrouve en "atelier lecture" en CM2 et 6e sont repris, à savoir : une reconstitution de texte, une remise en ordre chronologique, etc.
Pour une fois, on a donc en notre possession un vrai logiciel éducatif. Hélas, il me semble qu'il s'adresse davantage aux élèves qu'aux joueurs. C'est-à-dire qu'il serait mieux sur l'ordinateur de la classe que sur celui de la maison. Avis aux enseignants... Mais vous qui lisez ces lignes, avez-vous vraiment besoin de ça pour comprendre vos lectures ? J'en doute...

"LA GUERRE DES ÉTOILES"

"Il y a très longtemps... dans une galaxie lointaine."

UBI Soft ET DOMARK

Enfin ! Sur vos micros le meilleur jeu de café et l'un des meilleurs films de notre époque.

fnac

Distribués dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

Le jeu le plus populaire du monde !

NOUVEAU ! 6000 questions pour la dernière version TRIVIAL PURSUIT GENUS

et 3000 questions pour le tout dernier TRIVIAL PURSUIT JUNIOR.

Pour ceux qui possèdent déjà TRIVIAL PURSUIT

NOUVEAU ! 3000 questions supplémentaires pour la version Genus et 3000 pour la version Junior.

NOUVEAU ! TRIVIAL PURSUIT sur THOMSON disponible en Cassette et Disc à partir du 15 novembre.



Le jeu le plus populaire du monde !

- **TRIVIAL PURSUIT Genus**
  Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
  CBM Cass. 199 F Disc 259 F
  PC et Compatibles 299 F
  PCW 279 F
- **TRIVIAL PURSUIT 6000 questions**
  Amstrad Disc 299 F
- **TRIVIAL PURSUIT Junior**
  Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
  CBM Cass. 199 F Disc 259 F
- **3000 Questions supplémentaires**
  Genus Amstrad Cassette
  CBM Cassette 119 F
  Junior Amstrad Cassette
  CBM Cassette 119 F
- TRIVIAL PURSUIT Thomson
  Cassette 199 F Disc 259 F
- **LA GUERRE DES ETOILES**
  Amstrad Cass. 109 F Disc 159
  CBM Cass. 109 F Disc 139
  Atari ST 209 F

REVENDEURS, ATTENTION !

UBI SOFT DIFFUSION

se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes - **APPELEZ**

UBI SOFT : 16 (1) 43 39 23 21



RASTAN

Imagine
Arcade/Combat

Peut-on être guerrier et posséder un cœur pur ? C'est la question que je me suis posée en chargeant ce logiciel. La notice indique, en effet, que notre beau et bon roi Rastan (roi de Maranna) est un vrai guerrier (ça, ça peut servir quand on est roi...). C'est lui le serein souverain d'une horde de farouches barbares. Hélas on apprendra par la suite que nos fameux barbares n'ont de farouche que l'apparence, car dès qu'il faut affronter les démons venus tout droit de l'enfer : basta, y'a plus personne ! Ou plutôt si, y'a plus que Rastan, le roi.
Notez bien que dans un sens, ça a du bon... Ouais, vous ne trouvez pas que ce serait plus sympa si c'était toujours les rois, présidents et autres gros bonnets qui faisaient la guerre ? D'abord, ça ferait moins de morts et puis je suis sûre qu'il y aurait moins de guerres (eh, c'est qu'ils ne sont pas fous quand même, ils tiennent à leur peau...).
En tout cas, c'est comme ça que ça se passe sur Maranna et le pauvre Rastan a bien du fil à retordre avec tous ces horribles démons. Tenez, venez plutôt voir sur votre petit écran (de C64 bien sûr...) : balaise, hein, le bon Rastan !
Quoi, ça a l'air facile ? Ben essayez, vous m'en donnerez des nouvelles (Heps ! Si vous avez des tuyaux pour avoir des vies infinies ou des trucs dans le genre, pensez à la rubrique Mayday !).●

Testé sur C64

Fiche technique

Au premier contact avec Rastan, ça semble très facile, trop facile. Hélas, ça se corse par la suite, tant et si bien que l'accès à un prochain niveau n'est pas évident. (Heureusement d'ailleurs...).
Quant à la réalisation, bien que correcte, elle est loin très loin d'être aussi réussie que celle de Barbarian (de Psygnosis). Les graphismes sont en effet plus pauvres et l'animation un peu moins bien réalisée. La musique est digne d'un grand film d'aventure ou de grandes conquêtes. N'oubliez pas de surveiller constamment votre quantité d'énergie en consultant votre pouls... (ou plutôt en observant les battements cardiaques figurés en haut de l'écran, c'est plus sûr que le pouls...). La version C64 ne semble toutefois pas aussi bonne que celle du jeu de café alors à vous de faire le calcul : plusieurs parties de jeu de café ou l'achat de ce logiciel. Pour ma part, je choisirai sans doute la version Taito.

FIRE TRAP

Data East
Arcade

Oh non ! J'étais si bien dans mon rêve... C'est toujours pareil, chaque fois la même chose : 3h du mat, la sirène retentit dans la caserne et c'est le départ pour les grandes chaleurs... Pourquoi ? Ben, j'suis pompier. On dirait qu'ils font exprès de foutre le feu quand on dort.
Bon, mais trêve de bavardage, le devoir m'appelle.
Oh là ! Cette fois c'est la tour infernale ! Et des p'tits chiens à toutes les fenêtres, et des femmes prêtes à sauter du 18e... Quelle pagaille !
Je sens qu'il va encore falloir faire preuve de calme, de sang froid et surtout, surtout d'une grande rapidité. Je crois bien que cette fois, 4 épaisseurs à la combinaison de survie ne seront pas de trop...
Et puis vous là-bas, derrière votre écran, vous feriez mieux de lâcher votre joystick pour prendre une lance à incendie. Non mais sans blague...

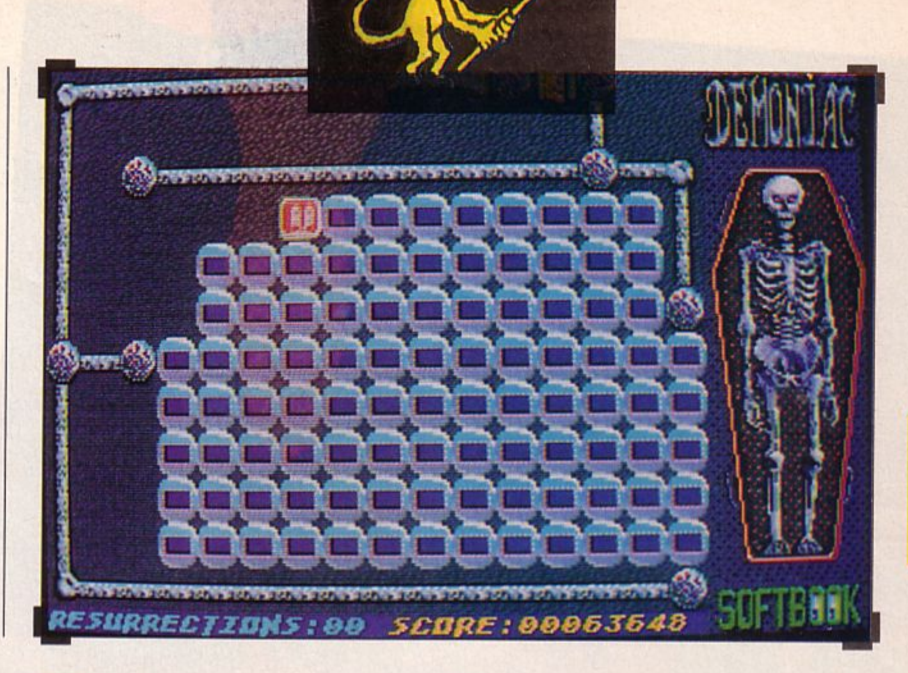
Testé sur C64





Fiche technique

Tout en étant très bien animé et possédant de chouettes graphismes, ce soft ne restera sans doute pas gravé dans les mémoires.
En effet, son intérêt est assez restreint et le joueur s'ennuiera très rapidement.
Le but est de sauver tous les individus (et même les chiens) qui apparaissent aux fenêtres de l'immeuble en flammes. Attention, ce n'est pas si évident que cela ! Gardez plutôt votre énergie pour servir dans le corps des sapeurs, au moins vous ferez votre B.A.



DEMONIAC

Softbook
Arcade

Ça y est, j'ai eu droit au Shamallow. Si, si, j'te jure ! Même que c'est la récompense quand t'as fait le super score ! Bon, c'est sûr, j'aurais préféré une sèche ou un p'tit verre de (censuré) mais c'est déjà pas mal... Faut dire que j'en ai vidé des cryptes... Seulement, onze vies c'est pas assez pour en vider 101 ! Ça en fait des démons à éviter !
Mais j'vais t'dire un truc : si tu veux gagner, vaut mieux t'entraîner d'abord dans différentes cryptes. C'est vachement plus facile après. Y'a même mieux encore : quand tu connais toutes les cryptes par cœur (ouais, ben c'est pas demain la veille !) tu peux créer toi même tes propres cryptes. Ça c'est génial. Ah encore un conseil de "démonologue", t'as intérêt à ramasser le plus de fric possible : ça t'augmentera le score...●

Testé sur ST

Fiche technique

Malgré une animation un peu saccadée et un graphisme exploitant assez peu les possibilités du ST, le jeu reste attrayant grâce à la multitude de tableaux qu'il propose et à la possibilité offerte au joueur de construire les siens.
Dommage qu'il nous ait fallu tester 3 disquettes avant d'en trouver une qui fonctionne, hélas seulement sur les 520 ancienne génération.



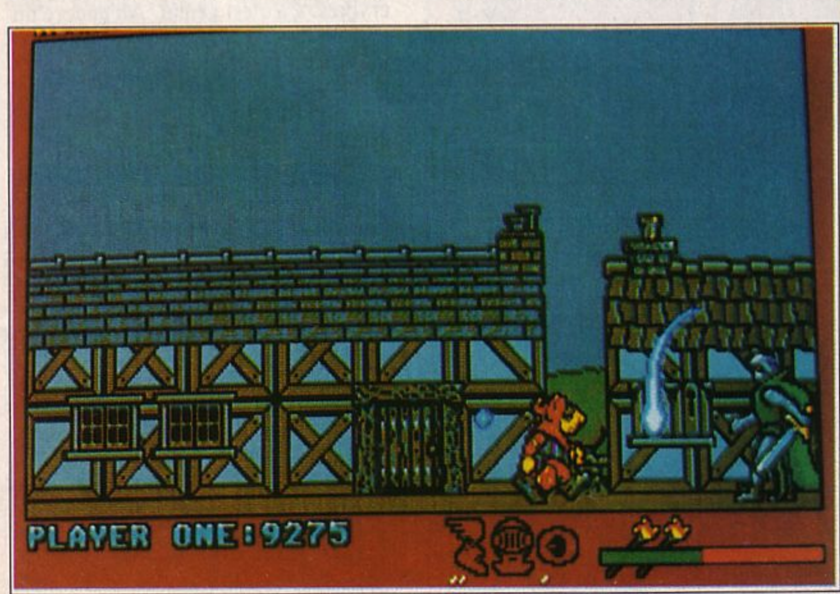
BLACK LAMP

Firebird
Arcade

En chargeant la disquette de Black Lamp tout à l'heure, j'ai vécu l'un des plus extraordinaires instants de ma vie : Jack, le bouffon de la cour du royaume d'Allegoria s'est présenté à l'écran et, alors que j'allais lire la notice explicative, m'a pris par la main et m'a emmené dans son petit monde.

"Heps ! Viens voir ! Prends ma main et suis-moi, je vais te faire visiter l'univers d'Allegoria. Attention où tu mets les pieds : si tu écrases un secteur de disquettes, je ne pourrais plus t'accompagner jusqu'à la rédaction de ton journal. Tu seras alors transformé en sprite...

Dans mon pays, l'une des armes les plus puissantes est la magie. Grâce à elle, je peux me protéger des nombreux monstres qui m'attaquent. Si les programmeurs ont eu une excellente idée en me créant, je peux te dire qu'ils auraient dû s'arrêter là... Mais non, il a fallu qu'ils m'envoient des dragons, des chauves-souris, des loups et même des lutins...



Je pensais pourtant que ces derniers étaient des créatures plutôt rigolotes mais pas de l'avis des programmeurs ! Ah ça non ! Ils arrivent vers moi, l'épée en avant (pas les programmeurs hein, les lutins !...), le regard stupide, prêts à me tuer sans le moindre motif. Tu parles d'un scénario ! Mais, quand ils m'ont créé, ils m'ont demandé d'aller à droite et à gauche collecter des lampes magiques pour les ranger à leur place. C'était pas un boulot bien compliqué alors j'ai dit oui. En moi-même, je me disais qu'ils auraient quand même pu penser à ranger les lampes au bon endroit dès le départ... Mais, si j'ai bien compris, ce sont les graphistes qui ont semé ce désordre en dessinant des lampes accrochées aux arbres ou cachées sur quelque échelle. Seulement, ce qu'ils ne m'avaient pas dit au départ, c'est que je devrais affronter leurs dragons et monstres en tout genre... Heureusement, ils ont eu la sympathie de laisser trainer çà et là des choses bien utiles : des instruments de musique, de la nourriture, des diamants et même des armes. Tiens, passe par cette porte, tu vas avoir un petit aperçu du superbe paysage d'Allegoria. Eh ! Baisse la tête sinon tu vas te cogner... N'oublie pas que tu es dans un monde miniature... Alors, comment les trouves-tu les maisonnettes de mon pays ? Ah ! Elles te font penser aux petits villages bretons avec leurs chaumières et leurs croix de granit.

Ce n'est pas étonnant car mes concepteurs sont eux aussi d'origine celte.

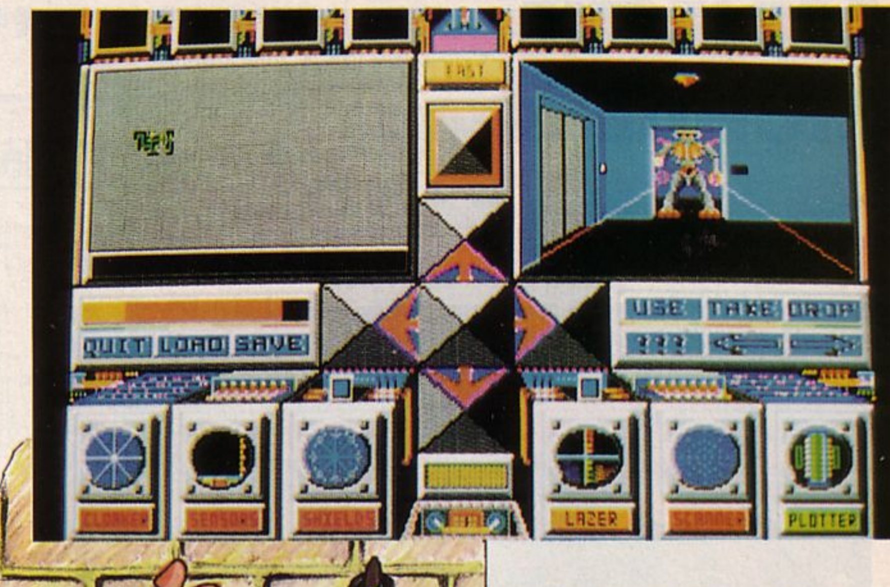
Ben, tu ne savais pas que Firebird était une maison d'édition anglaise ? Ah si ! Tu me rassures... Je peux même te dire qu'ils ont bien fait les choses, ils ont même traduit la notice en français : sympas non ?

Non non ! Pas par là ! Il est temps que je te raccompagne. Allez, ne fais pas cette moue, tu pourras toujours revenir dans mon beau pays. Pour cela, il te suffira de charger le programme et de frapper à l'écran, je viendrai te chercher... Maintenant, il te faut écrire la fiche technique. N'oublie pas de leur dire que je suis très sympa et modeste en plus..."

Testé sur ST

Fiche technique

Voici une jeu d'arcade mignon, très mignon. L'animation est parfaitement réalisée, tant pour Jack et ses ennemis que pour les éléments du décor (flamme de bougie qui vacille par exemple). Les décors, très jolis, hauts en couleur, y sont variés.
Il est possible d'y jouer au clavier, à la souris ou au joystick. La notice en français est de bonne qualité. L'avantage est que les parties ne se ressemblent pas, ceci évitera le côté rengaine de certains jeux. Les bruitages sont assez simples et ne présentent pas un grand intérêt. Le "Game Over" en lettres de feu est accompagné d'une musique aux consonnances médiévales.
L'ensemble est un logiciel plus que sympa, à posséder absolument...



SLAYGON

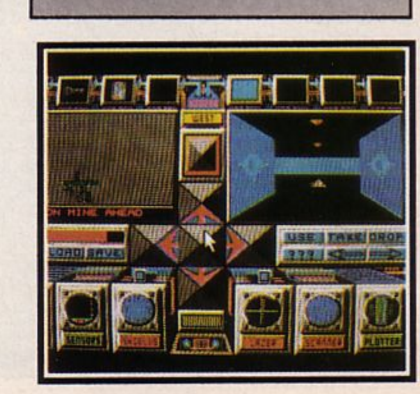
Microdeal
Arcade

Vous souvenez-vous de Cholo et de Tracker ? Vous souvenez-vous de ces deux logiciels étranges venus d'ailleurs ? Tout y semblait froid, glacial même. Slaygon est à première vue le troisième soft du genre. Un jeu dépourvu de sensibilité, d'âme : habituellement il s'en dégage une atmosphère qui semble être le reflet des programmeurs et des graphistes. Pourtant, rien de pareil n'existe dans Cholo, Tracker et Slaygon.
Comme si... Comme s'ils n'avaient pas été pensés par des humains. Oui c'est cela, ces jeux semblent sortis tout droit d'un autre monde. C'est pour cela qu'ils dérangent. On ne peut les ignorer mais on ne sait pas en parler... Ce ne sont, ni des jeux où il vous faut tirer dans le tas, ni des jeux d'aventure ; ce ne sont même pas des courses contre la montre. Alors ? Alors il faut les voir, les essayer... Et lorsque viendra le moment de s'en séparer et de les juger, qu'en ferez-vous ? Eh bien peut-être la même chose que nous : vous les conseillerez à vos amis en disant : "C'est beau. Etrange, mais beau".

Testé sur ST

Fiche technique

Slaygon, bien qu'apparemment dénué d'intérêt, est un jeu assez travaillé. Il se déroule toujours aux confins d'un labyrinthe, vide, rectiligne, sans âme. A gauche, vous pouvez visualiser la partie du labyrinthe que vous avez déjà explorée ; à droite, vous vous déplacez à l'intérieur des couloirs. A quoi ressemblez-vous ? Nul ne le sait, tout est vu avec vos yeux. Vous pouvez parfois ramasser des objets, vous servir de votre laser ou visualiser un autre morceau du plan en utilisant le scanner. Vous pourrez tomber nez à nez avec une espèce de robot immobile ou rester interdit devant une porte close. Votre tableau de bord est très coloré, l'animation quasi inexistante, les bruitages rares. L'intérêt ? A vous de le découvrir...



OBJECTIF MONDE 2

Coktel Vision/Cédic Nathan
Educatif



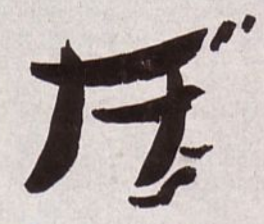
M. Dupont, un appel de Bombay.
- OK ! Je prends
Et c'est comme ça tous les jours depuis son dernier voyage. M. Dupont est le PDG de notre entreprise. Il y a deux ans, il est parti pendant plusieurs mois. Nous, on pensait qu'il était malade, mais pas du tout... Il était en visite sur d'autres continents. Lorsqu'il est rentré, il nous a annoncé la nouvelle implantation de trois usines : une à Bombay en Inde, l'autre à Ouagadougou au Burkina Faso et la dernière à Quito en Equateur.
Moi, je ne savais même pas que l'Equateur était aussi un pays. Quant au Burkina Faso...
M. Dupont nous a fait une projection de diapositives et c'est ainsi que l'on a pu suivre son voyage en Asie, puis en Afrique et enfin en Amérique latine.
Il nous a tout expliqué : le climat, le relief, la population, les religions, les richesses naturelles, le type d'économie, tout...
Alors moi maintenant, je ne rêve plus que d'une chose : prendre mes vacances, filer à Roissy et décoller pour l'Amérique latine...●
Testé sur PC

Fiche technique

Malgré un judicieux plan de travail, ce logiciel présente quelques problèmes.
Le premier, qui n'est pas des moindres, est celui de la situation des pays demandés. Cela se fait à l'aide des touches fléchées ou de la souris. Hélas, lorsqu'il s'agit de positionner le curseur sur l'URSS, le programme n'admet pas toutes les positions, aussi répond-il : erreur. Ceci peut jeter le trouble dans les esprits. Le second problème est l'apparition de schémas un peu trop confus parfois, il aurait été beaucoup plus intéressant qu'ils couvrent la totalité de l'écran.
En revanche, courbes, croquis, cartes et textes contribuent à une bonne approche de la complexité d'un pays ; quant aux questions, elles nécessitent véritablement la compréhension de la leçon précédente.
Ce logiciel est bien réalisé (malgré les quelques problèmes relevés) mais serait sans doute plus utile à l'école qu'à la maison. L'idée de l'itinéraire suivi est, elle, très intéressante. Avis aux voyageurs en herbe...

ST KARATE

Prism Leisure
Simulation karaté



Depuis son enfance, son souhait est de pouvoir appartenir à la secte supérieure de l'ordre sacré. Pour y parvenir : une solution, le karaté.
C'est pourquoi, dès son plus jeune âge, il a appris cet art martial au côté du grand maître Hong. C'est sous la statue de Bouddha que se dérouleront les premiers combats. Souhaitons que les "Thévodas" (esprits protecteurs) lui apportent soutien et aide dans son difficile parcours.●

Testé sur ST

Fiche technique

Les graphismes sont absolument magnifiques. Ils utilisent à la perfection les qualités du ST. Les animations sont très rapides (voire trop rapides...) et offrent aux joueurs un éventail de coups et de déplacements assez ouvert. Les différents tableaux proposent des adversaires qui ne sont pas toujours des hommes. En effet, il peut s'agir de "potiches magiques" rapportant des points au joueur s'il les brise, mais lui coûtant une vie s'il est trop lent.



La musique ressemble à celles que l'on a l'habitude de rencontrer dans ce type de jeu. Ce n'est pas aussi beau que Karaté Kid 2 mais c'est quand même très réussi. A garder tout près du ST.

ST AMIGA SEGA

CONTACT'EURE

52, rue d'Harrouard
BP 937, 27009 EVREUX Cedex

Tél. 32.31.38.66

UTILITAIRES ST-AMIGA

	ST	AMIGA
1 St Word Plus	995 F /	F
3D Developers Kit	261 F /	F
4 Op de Luxe FBDI	967 F /	F
A.P.L.	1528 F /	F
Advanced Art Studio	215 F /	F
Aegis Animator	590 F /	904 F
Aegis Draw Plus	F /	1679 F
Aegis Draw	F /	763 F
Aegis Images	F /	266 F
Aegis Impact	F /	765 F
Alternative	221 F /	F
Amiga Pascal	F /	669 F
Amigatel + Câble A1000	F /	992 F
Amigatel + Câble A500/200	F /	992 F
Architect Design	261 F /	F
Art Director	484 F /	F
Art Gallery II	F /	236 F
Art Gallery I	F /	236 F
Art Scribe	239 F /	F
Astracom AC1000 Modem	3700 F /	F
Atacompte	136 F /	F
Atafax	144 F /	F
Atari Real Time Clock	382 F /	F
Aztec Manx C Commercial	F /	3937 F
Basic	F /	1824 F
Becker Text	671 F /	F
Bureautique et Performance	1665 F /	F
Butcher 2.0	F /	314 F
C.O.L.R.	251 F /	F
Cad-3D2 Cybermate	782 F /	F
Cad-3D	380 F /	F
Calcomat Plus	671 F /	F
Calcomat II	797 F /	F
Calcomat	350 F /	F
Calendar	168 F /	F
Cambridge Lisp	1441 F /	1108 F
Compilateur G.F.A. Basic	263 F /	F
Compta Memsoft 1040 (F)	1599 F /	F
Cornerman	253 F /	F
Création musicale	1000 F /	F
Creator C Lab	2686 F /	F
Cyber Control	785 F /	F
CZ Android	878 F /	F
Datamat	350 F /	F
DB Calc	462 F /	F
DBMan	1128 F /	F
De 50	1462 F /	F
Degas Elite	280 F /	F
Delux Midi	F /	493 F
Delux Music Construction Set	F /	734 F
Delux Music Construction 2.0	F /	678 F
Delux Paint II	F /	736 F
Delux Paint I	F /	617 F
Delux Vidéo 1.2	F /	788 F
Developper GFA	297 F /	F
DFT	229 F /	F
Digipaint	F /	520 F
Digiwiew II	F /	2356 F
Digiview I	F /	2859 F
Discovery W/Spell	F /	338 F
Disk-2-Disk	F /	467 F
Dos-2-Dos	F /	467 F
DTR Copyist Partition AT	2085 F /	F
DRT Edit Lib Matrix 6	1116 F /	F
DX Heaven	967 F /	F
Dynamic Cad	F /	4632 F
Easy Calc	479 F /	F
Easy Draw II	664 F /	F
Easy Draw I	571 F /	F
Easy Record	168 F /	F
Easyl 1000	F /	4676 F
Easyl 500	F /	4593 F
ECPL	960 F /	F
Emulator PC Ditto	785 F /	F
Evolution Complet	1319 F /	F
Evolution Sunset	725 F /	F
Expert 250	1220 F /	F
EZ Track	161 F /	F
Facc Floppy Accel	F /	297 F
Facturation Memsoft 1040 (F)	1599 F /	F
Film Director	590 F /	F
Flash	302 F /	F
Flip Side	168 F /	F
Fractal Gen	198 F /	F
Futur Design	261 F /	F
GCG PSE 900	2104 F /	F
Gender Changer	F /	316 F
Genlock 1000	F /	5006 F
Genlock 500	F /	5006 F
GFA Artiste	443 F /	F
GFA Basic	385 F /	F
GFA Draft	875 F /	F
GFA Jumbo Pack	583 F /	F
GFA Objet	353 F /	F
GFA Vector	312 F /	F
GI Sound Editor	289 F /	F
GO 64 Emulator	F /	714 F
GO 64 A1000 Câble	F /	255 F
Graphic Toolbox	671 F /	F
Graphisme en GFA	346 F /	F
GST C	605 F /	F
GST Editor	300 F /	F
Haba Com	314 F /	F
Haba Dex	350 F /	F
Haba Merge	321 F /	F
Haba View	533 F /	F
Haba Writer II	680 F /	F
Haba Writer I	690 F /	F
Hippo Art	253 F /	F
Hippo Computer Almana	221 F /	F
Hippo Concept	559 F /	F
Hippo Disk Utilities	236 F /	F
Hippo Eprom Burner	1564 F /	F
Hippo Pixel	185 F /	F
Hippo Râm Disk	168 F /	F
Hippo St Sound Digitizer	1293 F /	F
Hippo Vision Video	1955 F /	F
Hippo World	253 F /	F
Human Design	261 F /	F
Images	F /	822 F
Impact	F /	1188 F
Imprint Interfaces	F /	9248 F
Instant Music Rock & Roll	F /	249 F
Instant Music	F /	297 F
Introduction to St Logo	168 F /	F
K Graph II	438 F /	F
K Graph I	287 F /	F
K Minstrel	245 F /	F
K Ram	277 F /	F
K Ressource	345 F /	F
K Seka	F /	690 F
K Spread II	593 F /	F
K Switch	258 F /	F
KSC Midi Sequencer	2019 F /	F
Kissed	253 F /	F
Lands	224 F /	F
Lattice C	911 F /	1698 F
Lattice C + Lattice Text UT	F /	1278 F
Lazerscript	F /	382 F
Logistix	F /	1183 F
LDW Compiler	459 F /	F
M Disc	110 F /	F
Mac Emulator + Rom	1700 F /	F
Mac Emulator	1470 F /	F
Macro Assembleur	529 F /	739 F
Make Utility	423 F /	F
Maxiplan	F /	1196 F
Maxiplan 500	F /	1266 F
Maxiplan Plus	F /	1691 F
MC Base 1040 Memsoft	1683 F /	F
MCC Pascal	833 F /	950 F
Menu +	491 F /	F
Micro C Shell	375 F /	F
Microtime Clock Card	363 F /	F
Midi Interface	F /	583 F
Mighty Mail	219 F /	F
Modula II	1208 F /	1065 F
MRS	637 F /	F
MS Dos Emulator	581 F /	F
Music Studio	260 F /	F
Navigation assistée Pvend	4599 F /	F
Navigation assistée Noirmout	4599 F /	F
Navigation assistée Marseill	4599 F /	F
Navigation assistée Corse	4599 F /	F
Navigation assistée Hyère	4599 F /	F
New Technology Coloring B	F /	154 F
Page Flipper	F /	404 F
Page Setter	F /	1183 F
Page Setter (F)	F /	1479 F
Paintworks	289 F /	F
Paye Memsoft 1040 (F)	1599 F /	F
Personal Pascal Version I	714 F /	F
Phasar	714 F /	850 F
Platine	1120 F /	F
Plotters and Printers	217 F /	F
Plus Paint	325 F /	F
Print Master Plus	329 F /	394 F
Pro 24	2490 F /	F
Pro Digitiser	3746 F /	F
Pro Sound Designer	556 F /	F
Pro Studio	F /	1774 F
Pro Sprite	384 F /	F
Profimat	443 F /	F
Prowrite	F /	1062 F
Publisher	F /	1577 F
Publishing Partner	1183 F /	F
Publishing Partner (F)	1490 F /	F
Quantum Paint Box	221 F /	F
Quick Mind	331 F /	F
Real Color Option	576 F /	F
Realtime Clock	528 F /	F
Realtizer	1611 F /	F
Rom pour Mac Emulator	229 F /	F
Scribble	F /	600 F
Sculpt 3-D	F /	850 F
Shell	253 F /	459 F
Soft Synth	3898 F /	F
Softspool	151 F /	F
Solution Bureautique pers	531 F /	F
Solution	1990 F /	F
Sonix	F /	646 F
Sound Sampler	793 F /	F
Sound Sampler 1000	F /	841 F
Sprite Construction	236 F /	F
St Replay	750 F /	F
Star Struck	251 F /	F
Stereo Tek Glasses	1734 F /	F
Stos Basic	664 F /	F
Studio 24	1230 F /	F
Super Base	845 F /	845 F
Super Conducteur	523 F /	F
Super Directory	314 F /	F
TV Text	F /	788 F
Textomat	350 F /	F
The Surgeon	F /	425 F
Thunder	328 F /	F
Tool Kit	287 F /	370 F
Trimbase	712 F /	F
Trucs et Astuces en GFA	266 F /	F
True Basic Devel. Tool Kit	F /	394 F
True Basic Developpers	F /	334 F
Tune Up	236 F /	F
Twin Pack	168 F /	F
V.I.P. Professional	1490 F /	1626 F
Videoscape	F /	1871 F
Video Titler	F /	1275 F
Video Prodigitizer 87	2748 F /	F
Viza Write	F /	1298 F
X Alyser (C lab)	2029 F /	F
X-Cad Designer	F /	3060 F
ZZ-2 D	4612 F /	F
ZZ-Rought	506 F /	F

JEUX ST-AMIGA

	ST	AMIGA
221 B Baker Street	185 F /	F
3D Galax	155 F /	F
Addictaball	154 F /	F
Adventure Construction	F /	297 F
Airball Construction Kit	150 F /	F
Airball	195 F /	F
Aliens Strike	F /	161 F
Altair	195 F /	F
Alternate Reality	205 F /	F
Annals of Rome	198 F /	F
Arazok's Tomb	F /	338 F
Archon II	F /	297 F
Arena	215 F /	272 F
Arkanoid	120 F /	F
Artic Fox	195 F /	210 F
Asterix chez Rahazades	210 F /	F
Auto Duel	225 F /	242 F
Backlash	185 F /	210 F
Balance of Power	247 F /	295 F
Ballyhod	326 F /	F
Barbarian (Palace Software)	125 F /	F
Barbarian (Psygnosis)	195 F /	229 F
Bards Tale	220 F /	238 F
Bill Palmer	202 F /	F
Black Cauldron	278 F /	314 F
Blue Berry	215 F /	F
Blue War 3	206 F /	F
Boulderdash Construction	182 F /	F
Brainstorm	F /	112 F
Brataccas	290 F /	338 F
Bridge 4.0	226 F /	F
Bridge 5.0	279 F /	F
Bridge Player 2000	198 F /	F
Bubble Bobble	175 F /	F
Bubble Gost	165 F /	F
Casque des Forgerons	198 F /	F
Catch 23	225 F /	F
Challenger	F /	93 F
Championship Baseball	200 F /	F
Championship Golf	F /	241 F
Chess	178 F /	F
Chess Master 2000	267 F /	190 F
Chimera	212 F /	F
Chopper X	146 F /	F
Clever & Smart	221 F /	F
Colonial Conquest	275 F /	F
Crafton et Xunx	225 F /	F
Crazy Cars	225 F /	245 F
Cristal Castle	227 F /	F
Cruncher Factory	227 F /	93 F
Dame Scanner	151 F /	F
Dames 3D	159 F /	F
Dark Castle	260 F /	263 F
Deadline	222 F /	F
Deathstrike	161 F /	F
Deep Space	227 F /	287 F
Defender of the Crown	245 F /	315 F
Déjà Vu	285 F /	345 F
Démolition	F /	90 F
Démoniac	199 F /	F
Diabolo	159 F /	145 F
Donald Duck's Playground	151 F /	F
DR Fruit	F /	93 F
Dungeon Master	256 F /	F
Earl Weaver Baseball	F /	280 F
Eco	195 F /	F
Eden Blues	169 F /	F
Erebus	178 F /	F
Extravaganza	113 F /	F
F-15 Strike Eagle	192 F /	F
Faery Tale Adventure	F /	377 F
Faial	225 F /	F
Famous Course V 2	F /	168 F
Feud	F /	110 F
Find Strip	F /	93 F
Fire Power	F /	245 F
Flight Simulator II Color	340 F /	335 F
Formula One Grand Prix	173 F /	F
Frostbyte	166 F /	F
Galileo	F /	510 F
Garrison	F /	275 F
Gato	243 F /	266 F
Gauntlet I	165 F /	F
Gettysburg	333 F /	F
Golden Path	175 F /	F
Goldrunner	185 F /	215 F
Grand Slam Tennis	F /	335 F
Grid Start	F /	127 F
Guild of Thieves	185 F /	189 F
Hades Nebula	198 F /	F
Halley Project	F /	368 F
Harball	251 F /	F
Harrier Strike Mission	379 F /	F
Hippo Jokes and Quote	221 F /	F
Hippobackgammon	185 F /	F
H.M.S. Cobra	251 F /	F
Hollywood Hijink	F /	316 F
Hollywood Poker	159 F /	F
Hot and Cool Jazz	F /	256 F
Impact	140 F /	140 F
Indiana Jones	165 F /	F
Indoor Sports	F /	275 F
Isanity Fight	F /	225 F
International Karate	197 F /	F
Into the Eagles Nest	198 F /	F
Iznogoud	242 F /	F
Jinxter	225 F /	275 F
Jump Jet	142 F /	F
Jupiter Probe	151 F /	F
Kampfgruppe	F /	333 F
Karate	F /	187 F
Karate Kid II	127 F /	225 F
Karting Grand Prix	93 F /	F
King's Quest III	295 F /	F
King's Quest I	340 F /	304 F
King of Chicago	F /	326 F
Knight Orc	175 F /	175 F
Kwaimodo	F /	112 F
La Guerre des Etoiles	175 F /	F
La Mascotte Lucky Lucke	195 F /	F
Lands of Havoc	168 F /	F
Las Vegas	98 F /	F
Le Nécromancien	179 F /	F
Leaderboard	172 F /	215 F
Leaderboard Tournament	129 F /	F
Leather Goddness of Phobo	F /	331 F
Leisure Suit Larry	221 F /	212 F
Leviathan	142 F /	F
Little Computer People	280 F /	F
Livingstone	161 F /	F
Macadam Bumper	225 F /	F
Major Motion	163 F /	F
Manoir Morteville	175 F /	F
Marble Madness	185 F /	195 F
Marche à l'Ombre	165 F /	F
Masque +	233 F /	F
Mercenary	192 F /	F
Métro Cross	229 F /	F
Mewilow	225 F /	F
Microleague Wrestling	221 F /	F
Mindshadow	219 F /	217 F
Missing on Droid	113 F /	F
Mission en Rafale	225 F /	F
Moebius	225 F /	245 F
Moon Shuttle	280 F /	F
Mouse Trap	146 F /	139 F
Mudpies	168 F /	F
Nine Princes in Amber	433 F /	F
Ninja	99 F /	99 F
Ogre	265 F /	215 F
Out Cast	146 F /	F
Passager du Vent I	265 F /	F
Pawn	185 F /	224 F
Phanlanx	F /	93 F
Phantasie III	235 F /	277 F
Phantasie II	235 F /	F
Phantasie I	268 F /	277 F
Phonix	225 F /	F
Pinball Wizard	265 F /	F
Pirates of the Barbary Coast	146 F /	F
Plutos	147 F /	145 F
Prohibition	207 F /	F
Pronostic	241 F /	F
Q Ball	185 F /	F
Quest	212 F /	F
Quintet	F /	270 F
Rampage	142 F /	F
Ranarama	129 F /	F
Red Alert	200 F /	F
Return to Atlantis	F /	278 F
Rings of Zilfin	277 F /	F
Road Runner	170 F /	F
Roadwar 2000	217 F /	277 F
Roadwar Europa	245 F /	277 F
Rocky	F /	112 F
Rogue	F /	285 F
S.D.I.	289 F /	345 F
Sargon III	F /	334 F
Scenery Disk 11 Michigan	204 F /	204 F
Scenery Disk 7 FL NS SC	204 F /	204 F
Seastalker	145 F /	F
Sentinel	175 F /	F
Shangai	217 F /	F
Silent Service	199 F /	243 F
Simbad	F /	335 F
Skullldigery	159 F /	F
Sky Fighter	98 F /	161 F
Skyfox	178 F /	145 F
Skyrider 1040	221 F /	F
Solomons Key	175 F /	F
Space Battle	F /	90 F
Space Quest	266 F /	304 F
Space Ranger	F /	110 F
Sphynx	144 F /	F
Spy VS Spy	225 F /	F
Star Fleet 1	F /	338 F
Star Raiders	219 F /	F
Startrek	175 F /	F
Starglider	181 F /	227 F
Strike Force Harrier	175 F /	F
Strip Poker	F /	170 F
Subbattle	204 F /	F
Sundog	331 F /	F
Super Cycle	225 F /	F
Super Huey	190 F /	302 F
Super Sprint	140 F /	F
Super Tennis	181 F /	F
Sword of Kadash	401 F /	F
T.N.T.	170 F /	F
Tai Pan	178 F /	F
Tangle Wood	179 F /	F
Tass Times	309 F /	355 F
Temple of Ashai	F /	153 F
Terror Pods	192 F /	195 F
Test Drive	295 F /	306 F
Thaï Boxing	132 F /	98 F
The Hunt for Red October	225 F /	225 F
Thyphoon	175 F /	F
Time Bandits	127 F /	F
Tonic Tile	178 F /	F
Tracker	185 F /	F
Trailblazer	185 F /	F
Trauma	215 F /	F
Trivial Pursuit	285 F /	F
Turbo GT	180 F /	F
Ultima III	235 F /	239 F
Uninvited	F /	335 F
Ut Halleys Project	F /	387 F
Vader	F /	124 F
Vegas Craps Color ou Nono	221 F /	F
Vegas Gambler Color ou Nono	224 F /	F
Video Vegas	F /	275 F
Western Game	221 F /	221 F
Winter Games	199 F /	195 F
Wisard's Crown	235 F /	F
Wizball	192 F /	F
World Games	153 F /	195 F
Xevious	199 F /	F
Zork III	202 F /	F
Zork II	258 F /	F
Zork I	258 F /	F
Zuma Fonts Vol. III	F /	297 F
Zuma Fonts Vol. II	F /	297 F
Zuma Fonts Vol. I	F /	297 F

JEUX SEGA

Action Fighter	195 F
Astro Warrior	195 F
Alex Kid	195 F
Bank Panic	149 F
Black Belt	195 F
Choplifter	195 F
Enduro Racer	195 F
F-16 Fighter	149 F
Fantasie Zone I	195 F
Gangster Town	195 F
Ghost House	149 F
Great Golf	195 F
Missile Defense 3D	249 F
My Hero	149 F
Out Run	249 F
Pro Wrestling	195 F
Quartet	195 F
Rocky	249 F
Secret Command	195 F
Shooting Gallery	195 F
Space Harrier	249 F
Spy VS Spy	149 F
Super Tennis	149 F
Teddy Boy	149 F
The Ninja	195 F
Transboot	149 F
Wonder Boy	195 F
World Grand Prix	195 F
World Soccer	195 F
Zillion	195 F
Manettes Sega Control Stick	163 F

COMPILATIONS ST-AMIGA

	ST	AMIGA
Album Epix	245 F /	F
Championship Wrestling		
Super Cycle		
Winter Games		
World Games		
Les Classiques Vol. 1	215 F /	F
Casse Brique		
Pac Man		
Space Invaders		

EDUCATIFS ST-AMIGA

	ST	AMIGA
Au Nom de l'Ermite 5ᵉ	195 F /	F
Balade Outre-Rhin 6ᵉ-5ᵉ	294 F /	F
Balade au Pays de l'Anglais 6ᵉ	810 F /	F
Big Ben 6ᵉ-5ᵉ	294 F /	F
Créer, jouer av. Maths	212 F /	F
Découverte de la vie 6ᵉ-5ᵉ	195 F /	F
Educatif Ecole Primaire	224 F /	F
Enigme à Madrid 4ᵉ-3ᵉ	195 F /	F
Enigme à Munich 4ᵉ-3ᵉ	195 F /	F
Enigme à Oxford 4ᵉ-3ᵉ	195 F /	F
Folle lect. de Don Quichotte	246 F /	F
Fonctions numériques	229 F /	F
Français CM	215 F /	F
Géométrie	215 F /	F
Maths 2ᵉ	235 F /	F
Maths 3ᵉ	215 F /	F
Maths 5ᵉ-4ᵉ	215 F /	F
Maths 6ᵉ	215 F /	F
Objectif Europe 4ᵉ-3ᵉ	195 F /	F
Objectif France 4ᵉ-3ᵉ	195 F /	F
Objectif Monde 5ᵉ	246 F /	F
Objectif Monde 6ᵉ	231 F /	F
Traceur	215 F /	F
Visa pour Hyde Park 6ᵉ	263 F /	F

ACCESSOIRES ST-AMIGA

Boîtiers de rangements D7	
Data Case Serrure 40	94 F
Daga Case Serrure 80	142 F
Cordons	
Rallonge Joystick	72 F
Disquettes vierges Précision	
Disquettes 3 1/2 SF DD	12 F
Disquettes 3 1/2 DF DD	14 F
Housses	
Housse 520 ST	148 F
Kit Net	
Kit Net HP Data 3 1/2	251 F
Kit Net HP Data 3 1/2 Suncom	80 F
Lunettes	
Lunettes Horus - (F6)	240 F
Lunettes Pluton - (F4)	208 F
Lunettes Saturne - (F3)	208 F
Manettes de jeux	
Compétition Pro	116 F
Compétition Pro Transparent	155 F
Elite Autofire	164 F
Elite Standard	136 F
Joystick Controller	49 F
Konix Speed King	115 F
Manette Mastertronic	142 F
Micro Ace	132 F
Moonraker I	49 F
Pro Ace	108 F
Professional Autofire	172 F
Professional Srtandard	136 F
Quick Shot II	56 F
Quick Shot II +	100 F
Quick Shot II Turbo	107 F
Quick Shot 4	160 F
Quick Shot 7	112 F
Quick Shot 9	219 F
Slik Stik	65 F
Starflighter	107 F
Super Pro	99 F
Super Pro Transparent	131 F
Tac 1 +	268 F
Tac 2	108 F
Tac 3	115 F
Tac 5	124 F
Terminator	144 F
The Boss	155 F
Revues Anglaises	
Amiga World	33 F
Atari User	20 F
Amiga User	20 F
Tapis Souris	
Tapis Souris Land Cover	60 F
Tapis Souris Bleu	80 F
Tapis Souris Gris	80 F
Tapis Souris Marron	80 F
Tapis Souris Noir	80 F
Tapis Souris Prune	80 F
Tapis Souris Rouge	80 F
Tapis Souris Vert	80 F



KONIX SPEEDKING 115 F

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CONTACT'EURE, 52, rue d'Harrouard - B.P. 937 27009 EVREUX Cedex

TITRES	PRIX
Dans tous les cas participation aux frais de port et d'emballage	+ 20 F

☐ Contre-remboursement __________ + 20 F

☐ Carte Bleue

☐ Chèque

TOTAL :

VALIDITE ____ / ____ Signature :

Mon appareil est : un ordinateur ☐ ATARI ST Simple Face ☐ ATARI ST Double Face ☐ AMIGA Une console ☐ SEGA

NOM, prénom : __________
ADRESSE : __________
__________ Téléphone : __________
Code Postal : __________ Ville : __________



Electronic Arts
Accolade
Golf miniature

J'ai installé un golf miniature dans mon salon. Si, si, c'est pas une vanne ! Le golf miniature, j'aime et on se paye de drôles de rigolades entre copains. Pour m'entraîner, j'ai trouvé un truc : l'ordinateur. Oh, pas pour calculer mes coups en fonction de la force du vent, de l'eau sur le sol et de l'âge de la femme du beau-frère du voisin. Non, tout simplement pour simuler une partie et essayer les coups les plus tordus.

Dans Mini Putt, le sujet est traité avec humour : les parcours proposés sont classiques ou... drôles. Le "golfeur", quand il rate son coup, ne va pas jusqu'à manger son club mais le casse de rage.

Après avoir effectué les choix de base (entraînement, parcours complet, etc), l'écran affiche le plan du parcours jusqu'au trou, une partie agrandie avec les difficultés mises en évidence, un indicateur dosant la force et la précision du coup.

En fait, le joueur voit le terrain d'en haut. Il positionne un marqueur (à l'aide du joystick) pour indiquer la direction souhaitée pour le tir. Toujours avec le joystick, on dose la force et la précision du tir et... on frappe ! Pour chaque trou, le Par est indiqué (nombre de coups pour le réaliser). La balle rebondit sur les bords de la piste, franchit les obstacles, passe les ponts ou... tombe à l'eau.

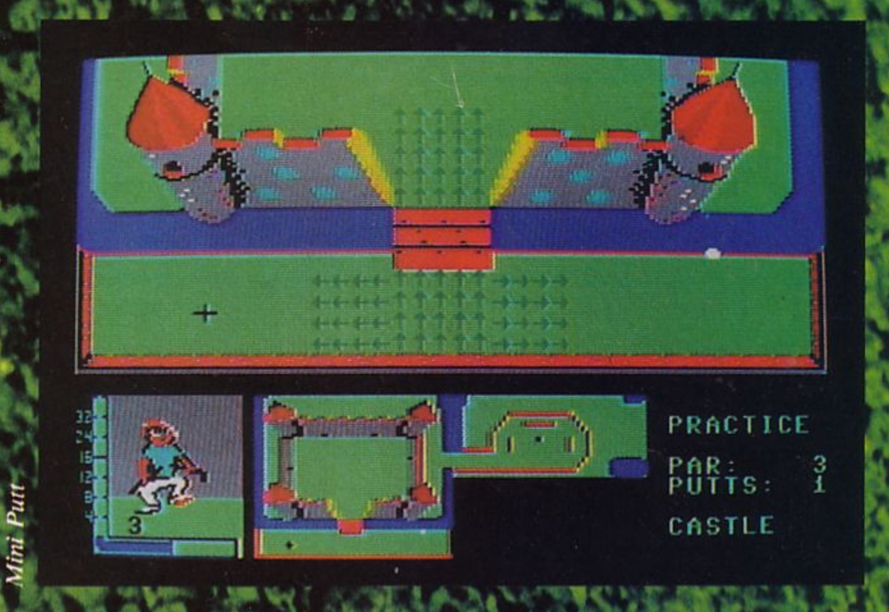
Parmi les difficultés qui vous attendent (ben oui quoi, vous allez acheter Mini Putt...), la trompe et la queue

d'un éléphant, une hélice d'avion, les ailes d'un moulin et... des bosses plus qu'il n'en faudrait !

Testé sur C64

Fiche technique

Graphiquement parlant, ça pourrait être mieux. Comme le terrain est vu d'en haut, le relief est représenté par des flèches indiquant au joueur les montées et les descentes.
L'animation est bonne et des illustrations sonores ponctuent les coups joués.
Grâce au joystick et à sa conception simple, le jeu est vite pris en main. Ainsi, la notice en français n'a pas l'épaisseur rébarbative d'un dictionnaire.
Un jeu amusant qui, au sein de la rédaction a fait des adeptes du golf miniature. Alors pourquoi pas vous ?



Mini Putt

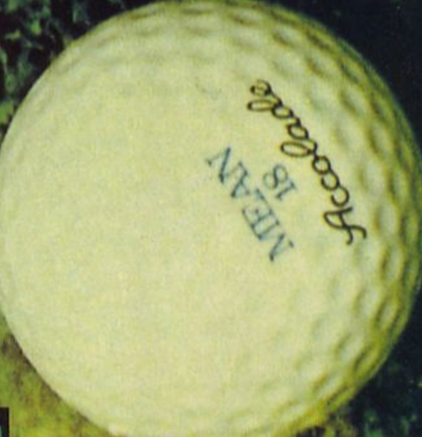


MEAN 18

Accolade
Simulation de golf

Toute une journée à caracoler par monts et par vaux sur des hectares de beau gazon ras et de petits plans d'eau : ça, c'est ma passion.
En effet, je suis un inconditionnel du golf. Pour beaucoup, c'est un "signe extérieur de richesse" ! Pour moi, ce n'est pas vraiment le cas... Pour y jouer, il faut savoir apprécier les trajectoires, doser sa force de frappe et surtout choisir le bon club. (Mais non ! Je ne vous parle pas de l'association sportive : ici le club c'est la canne...).
Tous ces paramètres calculés, il ne reste plus qu'à les appliquer... (Pas évident du tout).
Alors maintenant que je maîtrise bien la pratique de ce sport, je vais jouer dans différentes régions. Je peux choisir parmi les 4 parcours proposés ou même, au besoin, en créer un de toutes pièces. Oui, car je dois tout vous avouer : en fait, c'est devant mon micro-ordinateur que je joue les pros du golf, si, si... avec Mean 18. C'est aussi passionnant que du vrai golf et là, au moins, je ne crains pas les intempéries...

Testé sur AMIGA



Mean 18

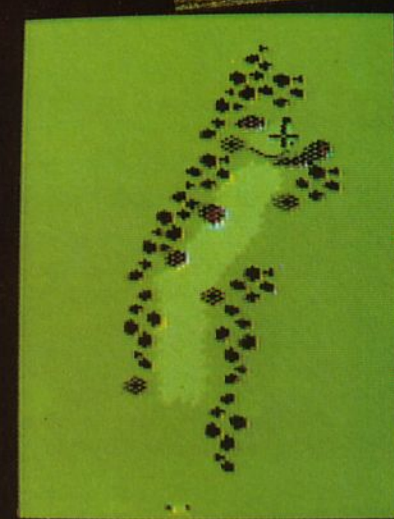
Fiche technique

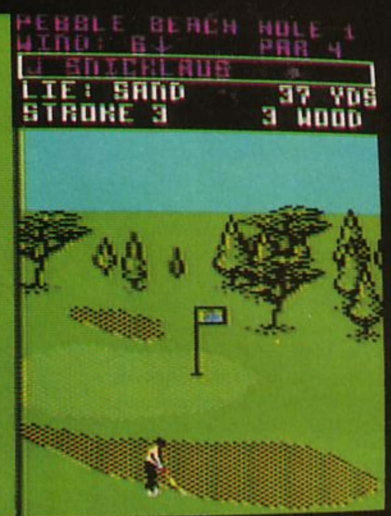
Que vous soyez "pro" ou "débutant", Mean 18 va vous tenir en haleine devant votre écran des heures durant.
Ce jeu est bien réalisé tant graphiquement que pour l'animation.
Chaque coup devra être pensé, calculé. Ne laissez rien au hasard et vous vous verrez progresser très rapidement. L'éditeur de parcours vous permettra, si vous le désirez, de modifier le "fairway" (parcours normal). Mean 18 est un jeu qui ne risque pas de vous lasser de sitôt alors dépêchez-vous de vous le procurer.

WORLD TOUR GOLF

Electronic Arts
Simulation sportive



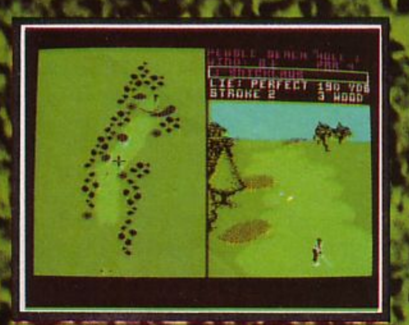




Que diriez-vous d'un petit golf dimanche matin, cher ami ?
- Avec plaisir, cher ami. D'autant que j'ai une revanche à prendre
- Eh bien, cher ami, je réserve 2 places sur le vol Air France 003 à destination de Los Angeles, vendredi à 17h00.
- Ah, je vois que vous projetez de m'affronter sur le terrain de Pebble Beach...
En fait, pour se rendre à Pebble Beach, il suffisait de charger la disquette de World Tour Golf, sur laquelle sont stockés les parcours de 23 terrains et là, on peut s'initier aux plaisirs du golf et découvrir les subtilités de ce sport méconnu.
La simulation est assez bien faite. Après avoir choisi son parcours (ou l'entraînement sur un seul trou), le joueur devra tenir compte du vent et choisir son club en fonction de la force de frappe désirée et de la nature du terrain. Par exemple, s'il y a des petites buttes à franchir, il faut pouvoir faire partir la balle sur une trajectoire courbe ascendante : on choisira un club en fer.
Le manuel est très instructif sur le sujet. La simulation tient compte aussi de la qualité du terrain : sec, humide, mouillé et, sur le green, de son inclinaison.
Quittons l'habit du joueur et coiffons la casquette de l'architecte pour dessiner un terrain complet ou seulement, modifier le parcours d'un trou. On peut choisir la nature du terrain, y placer des obstacles : arbres, buttes, pièces d'eau, etc. Sans omettre de placer le tee et le green (vous saurez vite de quoi il s'agit). Les parcours ainsi créés peuvent être sauvegardés sur le disque. A vous d'inventer les difficultés les plus folles. Lors de la conception du terrain, il apparaît à l'écran sous formes de modules anguleux mais le logiciel se charge, par la suite, de ''lisser'' tout ça... On peut également modifier, à l'aide de ''l'éditeur de terrains'', le parcours d'un trou déjà conçu.
En somme, World Tour Golf possède tous les atouts d'une bonne simulation et permet de s'initier au golf à moindres frais, sans quitter son fauteuil.

Testé sur C64

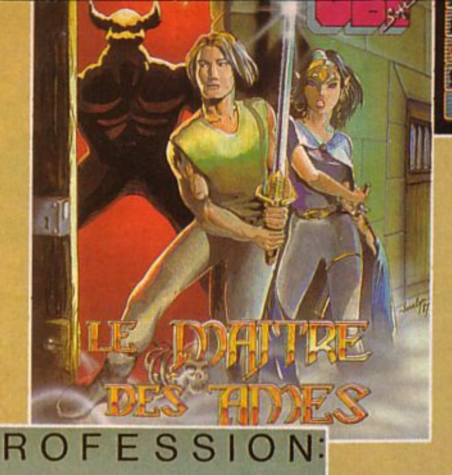




Fiche technique

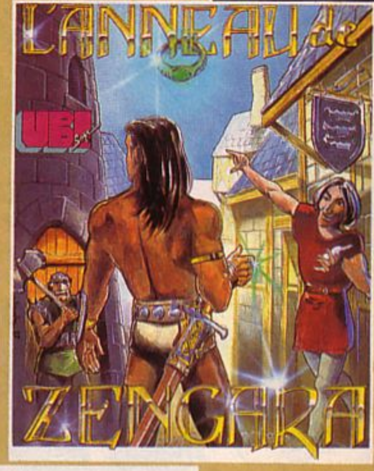
Graphiquement correct, World Tour Golf est bâti autour de menus successifs qui lui confèrent une grande simplicité d'emploi. On peut utiliser, pour jouer, le joystick ou le clavier. Au début, il semble bien plus facile de doser la force d'un coup en utilisant le clavier plutôt que le joystick. Par la suite, on pourra s'imposer le joystick pour ajouter une difficulté supplémentaire au jeu.
Les illustrations sonores sont presque inexistantes mais... ce silence n'a aucune incidence sur l'intérêt du jeu. Une disquette qui sera souvent dans le lecteur !

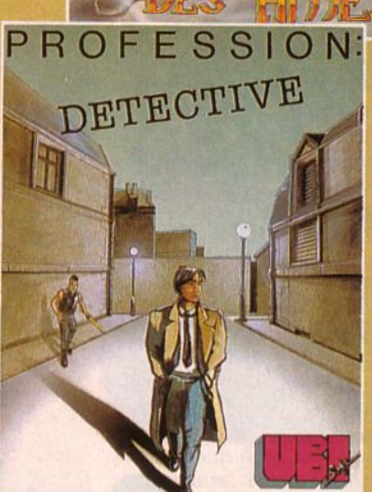








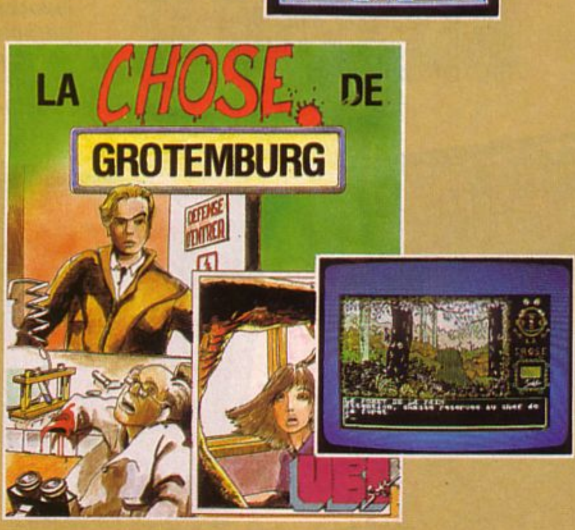


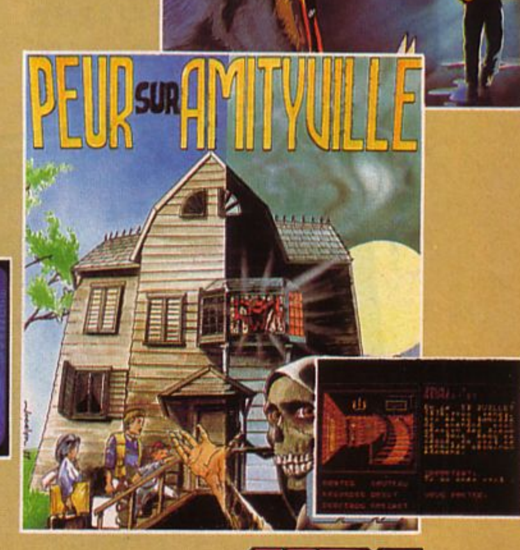






HURLEMENTS





Disponible dans les meilleurs points de vente
et les FNAC dès la sortie des produits. fnac



1, Voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL



Quelle tristesse ! Votre Amiga n'a plus rien à se mettre sous la dent... Il rêve d'une abondance de softs comme ses petits copains CPC, ST et surtout comme son aîné le C64. Hélas, exceptés les quelques superbes productions (qu'il est inutile de citer tant elles sont célèbres) les éditeurs n'ont pas encore fait développer beaucoup de produits pour cette machine. Ou plutôt si...

Il existe un éditeur qui s'acharne à sortir soft sur soft pour Amiga. Malgré deux ou trois jeux à peu près corrects, l'ensemble de ces logiciels est une véritable catastrophe.

Tenez, aujourd'hui, nous avons essayé Kwasimodo, Rocky, Brain Storm, Ball Raider et Othello.

Jugez-en plutôt par les bancs d'essais.

KWASIMODO

King Size
Arcade

Après avoir réussi (après plusieurs essais vains) à entrer le bon code (car ces programmes sont protégés...) nous avons découvert avec horreur ce jeu. Un Quasimodo, même pas bossu, même pas laid, se promène sur des murailles (Notre-Dame ?) afin d'y récupérer une cloche. En chemin, il doit éviter des flèches, sauter de créneaux en créneaux. Tout ça pour la belle Esméralda.

Voilà pour le scénario.

La réalisation, elle, est absolument détestable. Le pauvre Victor Hugo doit se retourner dans sa tombe en voyant son roman transformé en BASIC 1ère génération.

Fiche technique

Couleurs : loin, très loin d'exploiter les qualités de l'Amiga.
Animation : nulle !
Graphisme : bof !
Illustrations sonores : mieux vaut ne pas en parler...
Notre avis : gardez vos sous !...

ROCKY

King Size
Arcade

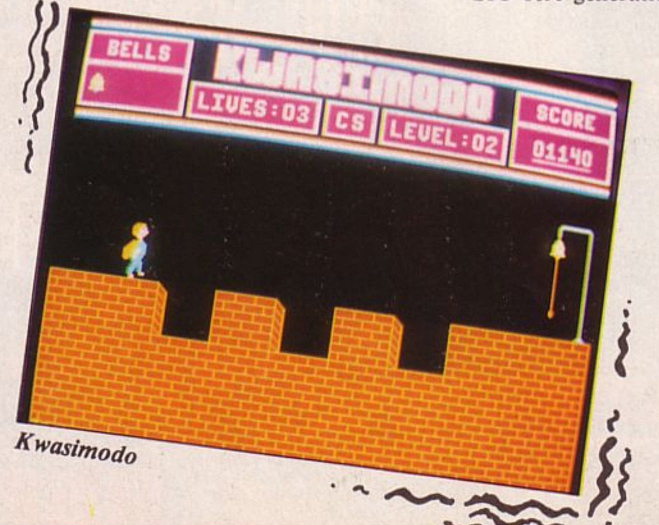
Ne vous méprenez pas : il ne s'agit pas du célèbre boxeur mais d'un spéléologue. Ce dernier recherche, dans des grottes (20) des diamants. Le scénario est donc celui de Digger et Skull Diggery.

Fiche technique

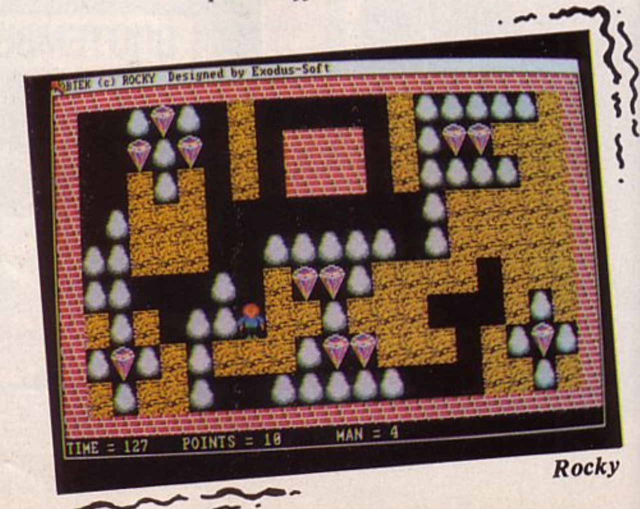
Votre héros est lent, très lent. Ses pas sont lourds et irréguliers (ou plutôt répondent au rythme suivant : gauche, droite, pause, gauche, droite, etc).

L'intérêt est inexistant ; les graphismes et bruitages sont franchement moches.

A noter tout de même que Rocky est doté d'un éditeur de tableaux, seul point positif de ce soft. Mais n'est-ce pas insuffisant ?



Kwasimodo



Rocky



Ball Raider

BRAIN STORM

King Size
Réflexion

Quelle mémoire ! Gérard nous étonnera toujours ! Bon d'accord, il a un peu tendance à confondre le lapin et le petit bateau, la pomme et la toupie... Mais tout de même !
Lui qui dit être allergique aux jeux sur micro, il a tout de même fait 3 parties de Brain Storm... (confidence : s'il s'est arrêté de jouer, c'est parce que notre patron a fait irruption dans la rédaction...).
Il faut dire qu'on s'y prend vite à ce petit jeu. Tenez, essayez plutôt... (N'oubliez pas votre ampoule de phosphore matin et soir pendant trois semaines : votre mémoire perdra ainsi sa fâcheuse habitude de vous faire défaut).

Fiche technique

Jouez contre l'ordinateur ou contre un ami, choisissez un niveau de difficulté parmi les 9 proposés et mettez en marche votre RAM. Un conseil : n'oubliez pas l'extension mémoire... Le but du jeu : constituer des paires de cartes identiques. Il suffit d'en retourner 2 parmi les 54 proposées. Mémorisez leur emplacement et... le tour est joué. Les dessins sont ceux des jeux d'enfants : de forme simple, de coloris gais donc plus faciles à mémoriser. Un bon jeu de mémorisation... classique dans le genre.

BALL RAIDER

Diamond
Casse-briques

Les dessins des fonds de tableaux sont très beaux. Mais pourquoi faire un casse briques dessus ?
Surtout quand la raquette se déplace à la vitesse d'une tortue rhumatisante et la balle à Mach 2 ! Je préfère cent fois Impact... Et côté esthétique, les premiers écrans d'Arkanoïd Amiga laissent présager d'une meilleure production que Ball Raider !

Fiche technique

Les beaux dessins de fond : on s'en lassera. L'intérêt d'un tel jeu n'est, en effet, pas dans les jolis décors, mais plutôt dans l'animation et la possibilité d'augmenter le high score. Ici, pas question puisque ce casse briques est terne, presque sans vie. La musique devient vite agaçante : ça casse pas des briques !

SUR LE VIF

D.B. : Tiens, ça existe sur Amiga ce truc là ?
O.S. : Bof, ouais, pourquoi pas ?

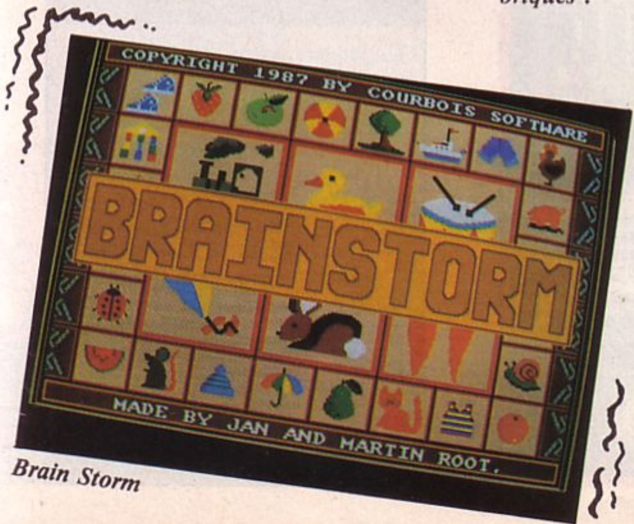
OTHELLO

King Size
Réflexion

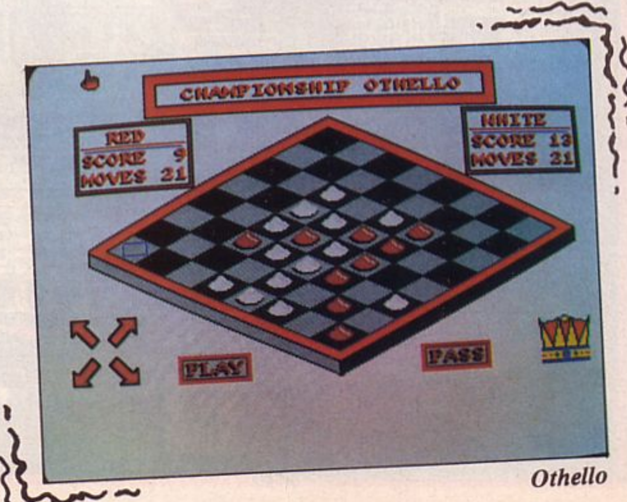
Vous aimez les jeux de réflexion ? Vous avez une petite demi-heure devant vous ?
Alors, branchez votre micro (il était sous tension ! Bon, c'est déjà ça de fait...) et chargez la disquette Othello. Le but du jeu : facile, il vous suffit d'encadrer entre deux de vos pions, un ou plusieurs pions de votre adversaire (un copain ou votre micro). Ainsi, ses pions prendront votre couleur. Il s'agit donc là d'un jeu de réflexion où l'on ne calcule pas forcément au coup par coup mais plutôt à long terme.

Fiche technique

Malgré la réalisation 3D de ce jeu, il ne diffère pas beaucoup des autres "Othello" déjà connus sur micro. Il n'est pas très rapide et ne présente qu'un seul niveau de difficulté. Il aurait été plus facile de pointer le curseur de la souris sur la case à jouer, plutôt que de devoir déplacer celui-ci à l'aide des flèches dessinées en bas d'écran. Un jeu moyen, sans plus, qui ne sera qu'un piètre adversaire pour les adeptes d'Othello.



Brain Storm



Othello

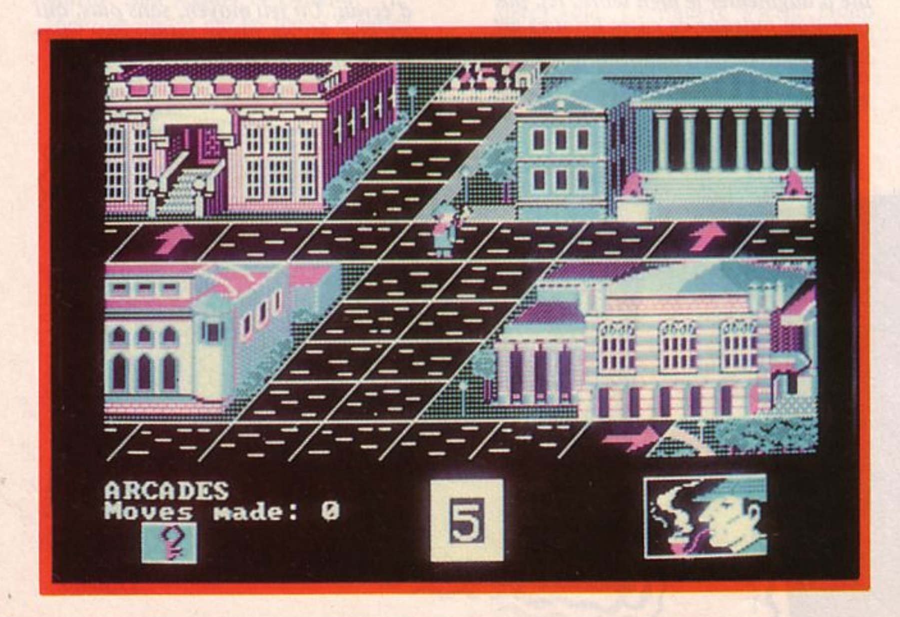
221 B, BAKER ST

Datasoft
Enigme policière

Les assassins semblent pulluler en Angleterre si l'on en croit ce jeu américain. Et c'est tant mieux, cela nous donne l'occasion de les découvrir après une enquête promptement et efficacement menée. Et quand on connaît le nom des enquêteurs, on plaint les meurtriers. Irène Adler, ça vous dit quelque chose, non ? Et l'inspecteur Lestrade, toujours rien ? Vous n'êtes pas très doués, mais si on vous dit Dr Watson, vos oreilles se dressent ? Il vous aura fallu le temps de comprendre que tous ces personnages constituent l'environnement humain du plus fameux, du plus prétentieux, du plus anglais des détectives : Sherlock Holmes !
N'allez surtout pas imaginer que le titre de ce jeu correspond au lieu où s'est déroulé un crime affreux (en existe-t-il de beaux ?), ceux d'entre vous qui connaissent notre héros auront tout de suite compris qu'il s'agit de l'adresse privée de Sherlock. Home, sweet home ! Maison bourgeoisement confortable dans laquelle nombre d'énigmes ont trouvé leur solution.
Tout commence 221 B, Baker st où nos quatre amis sont réunis. Ils ont choisi de résoudre l'énigme d'un crime qui s'est déroulé dans Londres même et chacun d'eux s'est promis d'apporter une solution avant les autres. Le défi (merci de ne pas parler bêtement de ''challenge'') est relevé ! Chaque détective quitte Baker st à la recherche des indices nécessaires. Mais Londres est grand, de nombreux lieux sont à visiter. Le journal local, le musée, le pub, le cabaret, etc. Il sera utile de rendre une petite visite aux confrères de Scotland Yard qui, seuls, sont habilités à distribuer des badges sans lesquels il n'est pas possible d'émettre une hypothèse.
Les déplacements s'effectuent sur la grille du jeu en fonction du résultat d'un jet de dé. La visite de chaque lieu apporte un fragment de la solution que l'on notera sur un carnet d'enquête. Il est possible, à partir de l'entreprise de transport de se rendre dans un lieu quelconque de la ville et deux passages secrets vous amènent aléatoirement ici ou là, à condition que vous possédiez la clef du passage. On obtient de nouvelles clefs chez le serrurier naturellement !
Pour émettre une hypothèse, il suffit de se rendre 221 B, Baker street où vous sont posées un certain nombre de questions. Si vous n'y répondez pas correctement, vous devrez passer prendre un nouveau badge à Scotland Yard à l'autre bout de la ville.●

Testé sur
COMPATIBLE PC





Fiche technique

Un jeu très intéressant, idéal lorsque l'on joue en groupe pour passer de très bonnes soirées.
Le graphisme est agréable et l'animation des personnages réussie. Des grilles de décodage sont disponibles qui rendent incompréhensibles aux autres joueurs les messages affichés à l'écran, vous n'aurez donc pas à détourner pudiquement la tête pour ne pas voir les indices adressés aux autres joueurs.
Le carnet d'enquête est parfait. Seul point noir, vraiment désolant au vu de la qualité de ce jeu : tout est en anglais.





TASS TIMES IN TONETOWN

Activision
Aventure

Stupide touriste ! Ce sont certainement ces mots que tu as entendus le plus souvent à ton arrivée à Tonetown. Mais pourquoi diable Gramps était-il venu dans un pays aussi dingue ? Ah oui, il faut que j't'explique : Gramps, c'était ton petit vieux préféré, le grand-père cool, quoi ! Et il a disparu, comme ça, mystérieusement. D'après le journal, il était un des seuls étrangers à avoir pu s'intégrer dans cette ville de dingues. Il faut dire qu'il adorait les pizzas aux anchois : c'était un signe !

Car la vie à Tonetown est complètement radicale ! Ici tout est Tass (trop, hyper, dément quôôôa !!!). Si tu veux retrouver Gramps, il va falloir jouer la couleur locale : il faut être ultratone, "ultra plus chic", pour ne pas se faire traiter de touriste et pour rester en vie car il y a des mecs qui n'aiment vraiment pas les étrangers, à Tonetown !

Il faudra bien sûr abandonner ton look blaireau ; cheveux rose intense agrémentés de plumes vertes, combinaison de saut, bracelets multicolores, gants argentés : ça, c'est Tass ! Ensuite au travail : discute avec les gens, fouine partout. Tu vas chacher avec des gens cools qui pourront t'aider. Mais gare : une présence malveillante rôde sous la forme d'un croisement porc-crocodile (Beurk !) : j'ai nommé l'ignoble Franklin Snarl, qui se chargera de t'faire comprendre qu'il t'aime vraiment pas, lui non plus ! (De toute façon, c'est pas un mec Tass !)

Mais soit cool, t'es pas seul dans ton enquête, t'es assisté par Ennio, le "chien-merveille" ami de Gramps ; il parle, il écrit et il a gagné six années de suite l'oscar du journaliste le plus ultra de Tonetown. Ultratone, pas vrai ? D'ailleurs, on l'appelle "La Légende". Il pourra te guider, et te donnera de nombreux renseignements. Alors, le touriste, tu te crois assez Tass pour entrer dans Tonetown ? Si t'es pas totalement radical, c'est pas la peine !!!●

Testé sur ST

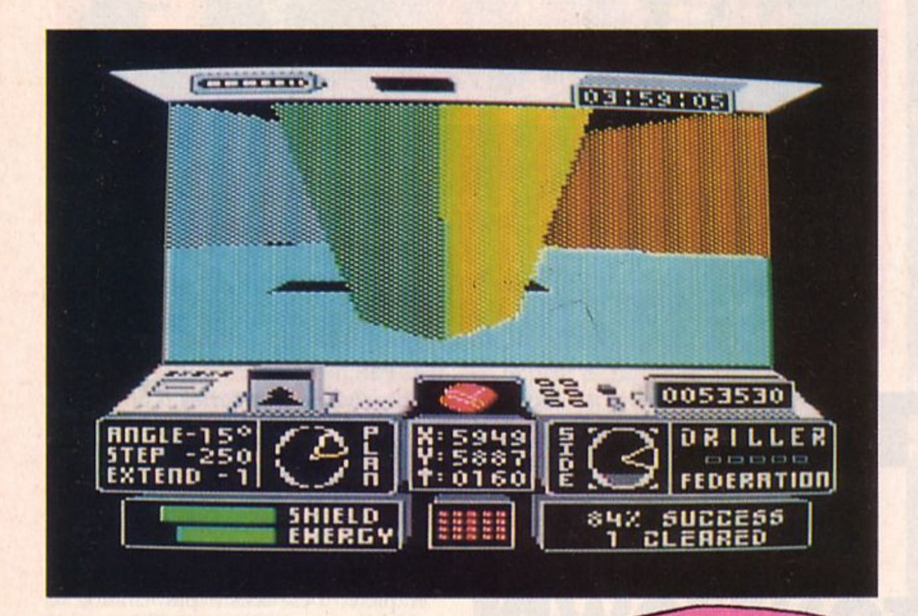
Fiche technique

Si tu as envie de passer un moment très Tass, ce logiciel est pour toi : un scénario vraiment trop, des graphismes soignés et une ambiance ultratone font de ce jeu d'aventure un très agréable divertissement. Le maniement est aisé, il s'effectue à la fois à la souris et au clavier : l'analyseur syntaxique est correct et la progression n'est pas trop difficile. Le logiciel n'est pas traduit (ce qui n'est cette fois pas plus mal car une mauvaise traduction aurait massacré l'humour) et est accompagné d'un manuel, d'un exemplaire du Tonetown Times et d'un badge "Je flaire de la viande de Snarl !. C'est complètement Tass !



DRILLER

Incentive Software
Arcade/Stratégie



Alerte sur Evath ! L'une des deux lunes, Mitral, va être percutée par une météorite. Ce ne serait pas grave si Mitral n'avait été sévèrement minée par les Ketars qui, sans scrupules, l'ont ensuite évacuée. Le sous-sol de Mitral est plein de poches de gaz. En explosant, Mitral chassera Evath de son orbite tuant des milliers d'Evathians.

Pour éviter cette catastrophe, il faut rapidement parcourir Mitral pour y poser des puits de forage qui vont évacuer les gaz du sous-sol. Il y a 18 secteurs à explorer, parsemés d'embûches, correspondant aux 18 faces du polyèdre constituant Mitral.

Les endroits où doivent être plantés les puits sont marqués d'une croix sur le sol. Il faut ajuster au mieux leur position.

L'exploration de la surface s'effectue au moyen d'une sonde excavatrice que vous pilotez. Oui, vous ! Fort heureusement, cette sonde est blindée pour résister aux agressions des dispositifs de défense automatiques laissés par les Ketars à la surface d'Evath. De plus, elle est dotée d'un laser capable de détruire une bonne partie des obstacles.

Cette sonde est équipée d'un tableau de bord indiquant au pilote la position sur la surface, et lui permettant de sélectionner des vues dans de multiples directions, y compris derrière les obstacles.

Vous venez de prendre connaissance de votre mission ; apprenez à découvrir les possibilités du matériel et bonne chance, car dans 10 secondes vous serez sur la surface de Mitral.●

Testé sur C64

Fiche technique

Driller est un jeu intéressant pour plusieurs raisons : son but laisse une grande initiative au joueur qui apprendra à découvrir les pièges multiples qui l'attendent. Même après l'exploration des 18 secteurs de la planète, on trouvera toujours un intérêt à rejouer pour remplir la mission en un temps plus court, en optimisant les parcours suivis. Les graphismes sont en 3D, surfaces pleines et colorées. On a un peu l'impression de retrouver certains décors de "The Sentinel". La musique sur C64 est d'excellente qualité et accentue le caractère angoissant du jeu. Sur Amstrad CPC, les graphismes sont plus jolis que sur C64 : peut-être une question de goût !

L'animation est très correcte, à la vitesse d'une image/seconde environ. Outre le manuel, l'emballage contient une maquette en carton de Mitral : elle doit aider le joueur dans sa progression.

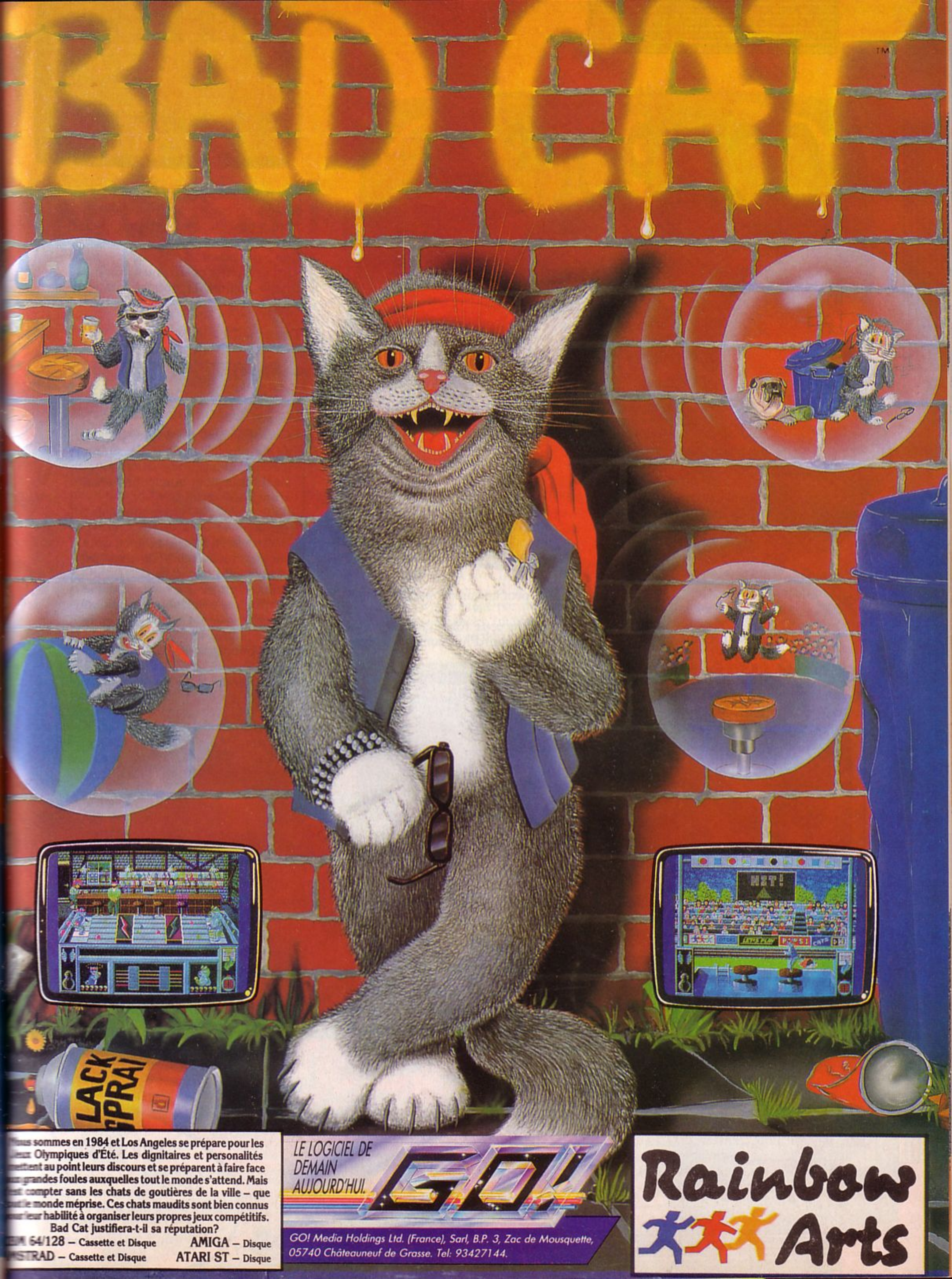
Un jeu original ! Olivier, notre spécialiste, qui en a découvert toutes les subtilités est devenu un fervent adepte de Driller.

SUR LE VIF

C.F. : C'est quoi en face ? Les WC au fond de la cour ?
O.S. : Regarde le truc, là, ça ressemble à la niche du chien.



L.L. : Déconne pas, faut pas y entrer, c'est plein de lasers !
N.F. : La musique, c'est trop ! Mets plus fort !


BAD CAT ™
LACK
SPRAI
sommes en 1984 et Los Angeles se prépare pour les
Olympiques d'Été. Les dignitaires et personalités
au point leurs discours et se préparent à faire face
des foules auxquelles tout le monde s'attend. Mais
sans les chats de goutières de la ville – que
monde méprise. Ces chats maudits sont bien connus
habilité à organiser leurs propres jeux compétitifs.
Bad Cat justifiera-t-il sa réputation?
64/128 – Cassette et Disque
AMIGA – Disque
STRAD – Cassette et Disque
ATARI ST – Disque
LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI.
GO!
GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.
Rainbow Arts
HIT!
LET'S PLAY
CATS



OCTAPOLIS

English Software
Arcade

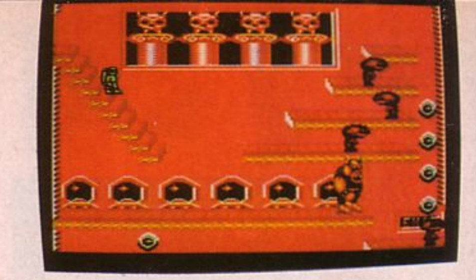


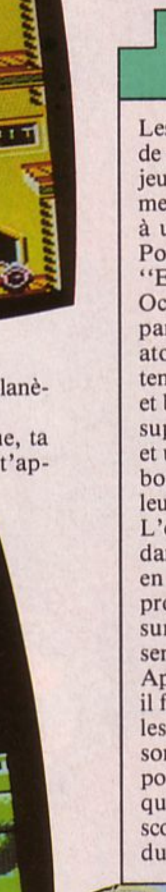
En cette fin de 4[e] millénaire, plus rien ne peut résister à la puissance du pouvoir galactique, cette force suprême qui, grâce à son potentiel de combat peut anéantir toute une planète.

Pilote dans cette force galactique, ta mission aujourd'hui consiste à t'approcher d'Octapolis, la seule planète possédant encore un pouvoir tellement immense que rien n'a pu en venir à bout.

Non seulement approcher... mais aussi y pénétrer et affronter vaisseaux, missiles, mines et autres "mauvais œil".●

Testé sur C64





Fiche technique

Les scénaristes ont de plus en plus de mal à coller une histoire sur un jeu : il faut une imagination bigrement fertile pour donner un thème à un jeu d'arcade.

Pourquoi ne pas dire simplement : "Essayez et vous verrez" !

Octapolis est un très bon jeu doté par ses réalisateurs de tous les atouts que l'on est en droit d'attendre d'un jeu d'arcade. Musique et bruitages excellents ; animation superbe avec un scrolling souple et une impression de profondeur ; bons graphismes et choix des couleurs.

L'originalité d'Octapolis réside dans le fait que l'écran est coupé en deux, présentant une vue de profil et l'autre du dessus de la surface de la planète. Une représentation en 3D... déroutante !

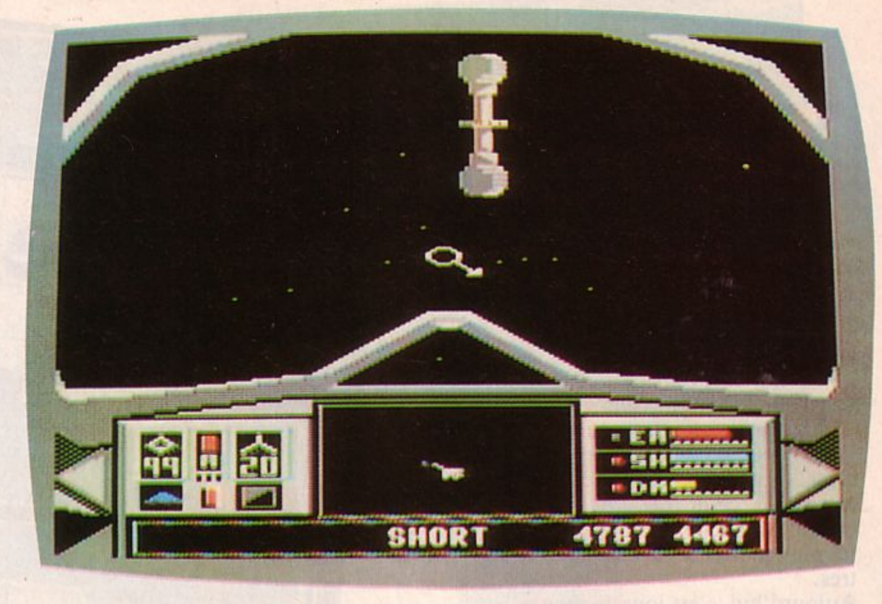
Après les combats en "extérieur", il faudra traverser différentes salles de complexité croissante. En somme, il y a 2 jeux en 1 ! Octapolis est prévu pour 1 ou 2 joueurs qui devront, pour faire de bons scores, avoir une sacrée expérience du joystick !



SUR LE VIF

LL : Wah ! Les scrollings !
OS : Complètement dingues les sons !
BJ : T'as vu la vitesse, j'ai perdu 3 vaisseaux en une minute...

PLAY MISSIONS LEVEL
Xenomorph Uprising
LEVEL: CADET RISK: VERY LOW
Xeno battlegroups are converging on Federation territory. Destroy all attackers and their point of origin == Xeno starbase Zebra.



SKYFOX II

Electronic Arts
Simulation spatiale

Le Skyfox II est un vaisseau spatial hypersophistiqué. Ses pilotes aguerris, dotés d'une expérience du combat galactique hors du commun, sont chargés de maintenir la sécurité au sein de la Fédération ; un groupement de planètes.

Non loin de là, se trouvent des planètes hostiles qui n'hésitent pas à harceler par leurs attaques, les habitants de la Fédération, ni même à leur déclarer la guerre.

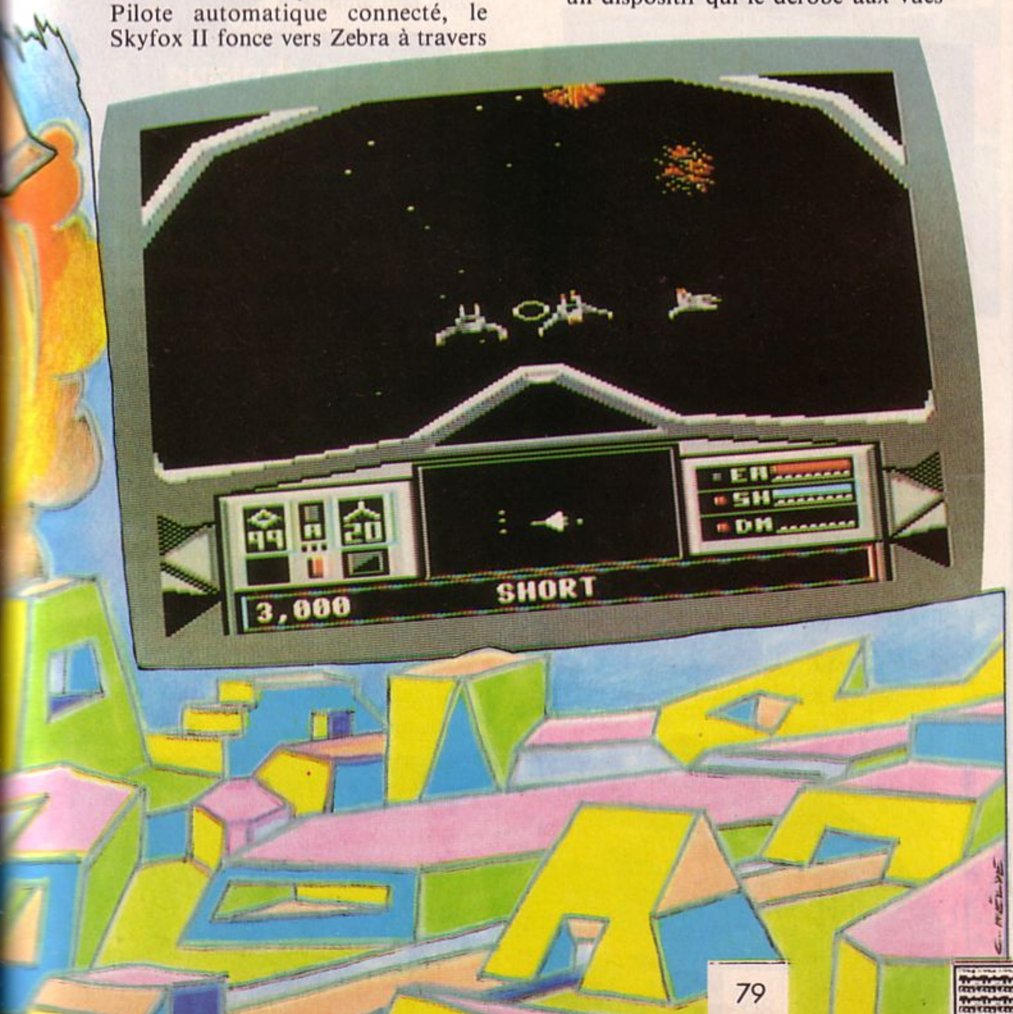
Dans la nuit galactique, aux commandes du Skyfox II propulsé à la vitesse colossale de 9000 km/s, tu navigues vers Zebra d'où est partie une offensive des Xénomorph.

Pilote automatique connecté, le Skyfox II fonce vers Zebra à travers une ceinture d'astéroïdes. Ton habileté et ton entraînement te permettent de les éviter. Le scanner analyse le vide sidéral et donne des informations précieuses sur la présence des vaisseaux ennemis.

Heureusement, Skyfox II est puissamment armé de canons à photons, mines antimatière et protégé par des écrans de blindage efficaces, incluant même un dispositif qui le dérobe aux vues des radars adverses.

Sûr de ton vaisseau, tu pourras ainsi consacrer toute ton énergie à ta mission. Bonne chance !●

Testé sur C64



Fiche technique

Skyfox II est une bonne simulation de vol et combat galactiques. Il offre divers scénarios liés à la présence, sur la disquette, de différentes missions avec, pour chacune d'elles, 5 niveaux de difficulté. Des missions peuvent être chargées à partir d'un autre disque.

Les systèmes d'armes et de navigation ne sont pas trop complexes à maîtriser et la conduite du Skyfox II est simplifiée par la présence d'un pilote automatique.

Eviter les météorites, détruire les vaisseaux adverses tient de l'arcade. Les graphismes qui apparaissent en 3D, surfaces coloriées, sont très beaux et l'animation ne souffre aucun reproche, même aux vitesses les plus élevées. Les bruitages reproduisent le son des moteurs, des tirs et autres explosions.

Les candidats aux voyages dans les immensités intergalactiques, aux commandes d'un vaisseau au pilotage relativement simple, apprécieront Skyfox II.

Seule ombre au tableau, nous n'avons trouvé nulle part, ni dans la notice, ni sur la carte... ni dans les informations données par le logiciel, le mot de passe que l'on vous réclame lors du retour à la base. Gênant, non ?

XENON

Melbourne House
Arcade/Espace

Il y a des jours où la malchance vous poursuit : tous les jeux que vous testez sont désespérément minables. Et puis, il y a des jours où la chance, cette fois, vous sourit et c'est l'avalanche de nouveautés toutes plus chouettes les unes que les autres.
Aujourd'hui, c'est jour de chance. Si, si ! En allumant l'Atari ST, je me demandais bien ce que j'allais lui mettre sous la dent. J'ai choisi un peu au hasard.
Enfin, avouons plutôt que j'ai choisi pour le dessin de la boîte. Cela m'inspirait. On aurait dit une fusée survolant les pyramides aztèques. Mais quelles pyramides ! Elles étaient surmontées d'un canon à laser et étaient implantées sur un immense miroir vert. Au-dessus, en lettres d'or : Xenon. Oui, j'allais charger ce programme.
C'est avec étonnement que j'ai découvert mon vaisseau. Il ressemblait un peu à un chapeau de Don Quichotte. Etonnant pour un navire de l'hyper espace. On est plus habitué aux formes effilées, aérodynamiques. Bon, peu importe, voyons plutôt ce qu'il est capable de faire.
Main droite sur le joystick, pouce sur le bouton de tir, me voilà partie à bord de mon engin bizarre.
La première base à attaquer semble très bien armée. Lors de mon approche, des trappes (symbolisées par des rayures grises et jaunes, style : "T'as le ticket chic") s'ouvrent pour laisser apparaître des canons.
Si je les détruis, elles apporteront des plus à mon armement. Peut-être même aurai-je la chance de me faire escorter ou de voir transformer mon "Don Quichotte" en super vaisseau de la dixième génération.
Les aliens ? Non, ils n'ont pas ces monstrueuses formes auxquelles on est habitué. Ils ont au contraire des apparences tout à fait inoffensives : coccinelles, boutons de costume de 1ère communion, etc.
Ils sont lâches, très lâches : ils ne se promènent jamais seuls alors que moi... (NDRC : c'est vrai, t'es seule toi ?) il y a des jours où je ferais peut-être mieux de me faire accompagner, c'est vrai, ce serait plus rassurant.



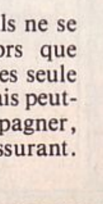


Mais, évidemment, personne ne veux se hasarder à mes côtés... Ils ont tort parce que c'est franchement super d'aller s'éclater du côté des bases ennemies... (dans tous les sens du terme, hélas : après trois "coups d'éclat", c'est la mort...).
Allez, décidez-vous ! Vous m'accompagnez ? OK, alors on embarque...●

Testé sur ST

Fiche technique

Que dire de ce soft à la musique aux notes très aiguës, si ce n'est qu'il faut l'acheter au plus vite ? Les graphismes sont d'aussi bonne qualité que Goldrunner, bien que l'ensemble soit plus lent.
Quant aux multiples transformations possibles, elles apportent un plus au jeu. Des voyants vous indiquent les différents niveaux de carburant, l'état de vos armes, etc. Les couleurs sont très agréables et, encore plus agréable, l'apparition dans une petite fenêtre d'un beau mec genre Alain Delon (Alain ou Anthony, au choix... Moi, j'vous dis tout de suite, c'est pas mon genre mais c'est quand même chouette...). Vous allez dire que j'insiste mais je vous jure qu'il faut que vous l'achetiez (le jeu pas le mec !) : vous n'êtes pas prêt d'avoir fait le tour des nombreux tableaux...



APOLLO 18

Accolade
Simulation fusée

Three, two, one, zero !
Ça y est, Apollo 18 vient de quitter le sol de Cap Kennedy, destination : la Lune. Le cœur serré, les yeux rivés aux cadrans des ordinateurs, les hommes de Cap Kennedy n'osent y croire. Ça a marché ! Oui, la fusée n'est déjà plus qu'une petite tache dans le ciel de Floride. Les deux étages se sont détachés, ne reste plus qu'à filer vers la Lune.
Enfin, "ne reste plus" c'est facile à dire...
Tout n'est pas si simple en réalité. Il va falloir amarrer et dételer le module lunaire du module de commande, modifier le cap, atterrir sur la Lune, marcher sur cette Lune et pourquoi pas, si le cœur vous en dit, marcher dans l'espace ? Et puis, bien sûr, il faudra rentrer au bercail...
Vous voyez, votre emploi du temps est chargé. Si vous le voulez bien, nous allons détailler ensemble une phase, celle du décollage.
Tout d'abord, il va falloir vérifier que tout est bien en ordre, puis donner le feu vert. Vous n'avez plus droit alors à l'erreur, ou plutôt vous n'avez droit qu'à une infime erreur. Sachez que deux petites erreurs consécutives peuvent en engendrer une troisième qui mettra définitivement au placard tous vos espoirs de réussite...



OriginalitE
Arcades

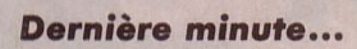
Dès le largage du second étage, il vous faudra surveiller les jauges d'équilibrage. Si le déséquilibre des gyroscopes est trop important, le décollage sera raté.
Alors, allez tous à vos écrans et suivez bien les instructions.●

Testé sur C64



Fiche technique

On ne fait pas décoller une fusée comme on apprend à faire de la luge, oh non ! Cela va nécessiter un long apprentissage et surtout, surtout, un réel effort de concentration.
Tout est réuni dans cette simulation pour vous faire croire qu'elle est vraie : des voix digitalisées aux écrans de contrôle ; du déplacement de la fusée par rapport à la trajectoire idéale à l'explosion (au cas où vous échoueriez) ; tout semble très réel. C'est bien sûr un logiciel de longue haleine où la première qualité demandée est le calme. Alors si vous rêvez de devenir un Patrick Baudry ou un Jean-Loup Chrétien, je vous conseille fortement d'acheter ce soft. Il est très bien réalisé et possède des qualités d'animation et de graphisme très importantes.



Dernière minute...

Youri Romanenko a accepté de tester ce jeu pour Arcades. Nous aurions aimé vous présenter sa photo aux commandes de cette fusée de fabrication américaine. Hélas, il ne nous a pas été possible d'obtenir les autorisations spéciales du KGB.
De toutes façons, la photo n'aurait pas pu passer : il a tellement grandi lors de son dernier voyage, qu'il faudrait un poster pour le photographier en entier... si, si !
Voici en quelques mots ce qu'il en a pensé :
PAC ME BOM DE MEUPC KOHHEPMES.
Ras le bol de leurs conneries.
Traduction réalisée par Marcel, notre interprète qui parle plusieurs dialectes.

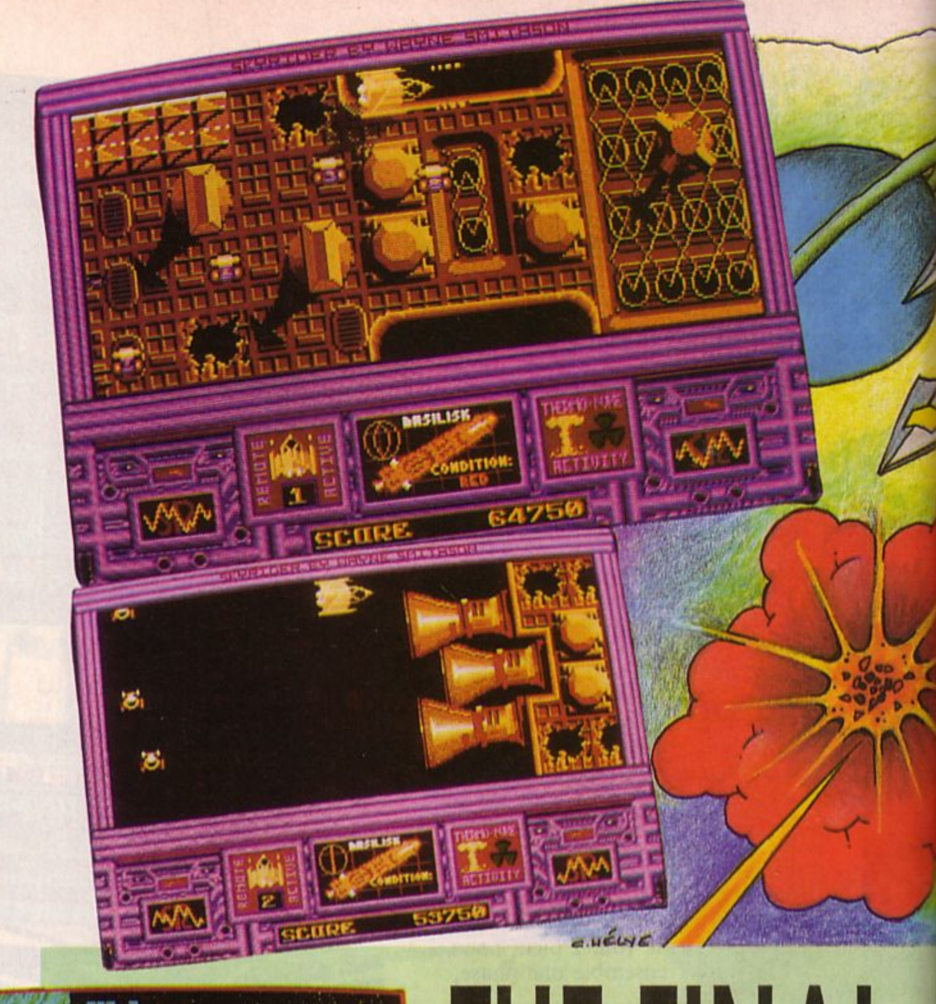


SKYRIDER

Diamond
Arcade

Vous voilà de nouveau lancé vers le combat avec des énergons lumière conductifs néothermiques à la place du cœur et des accélérateurs de vitesse au niveau des idées. Vous ne devez plus réagir en humain mais en bête prête à tuer. Votre ennemi ? Un immense vaisseau spatial type "porte-avions" armé jusqu'aux dents, recouvert de mines, barrières destructrices et émetteurs de radiations thermonucléaires. Ces derniers sont d'ailleurs les plus faciles à détruire.
Attention, pour passer au vaisseau suivant, il vous faudra "nettoyer" tout le pont du précédent sans oublier le moindre petit émetteur. La mission sera difficile, sans doute mortelle, mais vous savez que la survie de la terre est en jeu.●

Testé sur ST



Fiche technique

Voici une adaptation peu dissimulée du célèbre Goldrunner : les graphismes s'en rapprochent, le but est identique. En revanche, Goldrunner était accompagné tout au long de la mission d'une super musique alors que Skyrider ne nous laisse entendre pendant le jeu que les bruits incessants de nos tirs. Ici le scrolling est latéral (ça change un peu) et votre Skyrider se distingue mal parmi les infrastructures du vaisseau ennemi, lequel est de la même couleur que le vôtre. Votre chasseur est animé au choix de deux vitesses ; de plus, il peut sans problème retourner sur ses pas. Là encore, les ennemis se déplacent par vagues en suivant des sinusoïdes. Il faut croire que l'algorithme se transmet d'éditeurs en éditeurs (ou de programmeurs en programmeurs) ! Cela fait de Skyrider un bon jeu sur ST mais tout de même nettement moins beau que Goldrunner.



THE FINAL TRIP

Softgang
Arcade/Espace

C'est bien ma veine ! J'ai été désigné pour servir la patrie. Ça veut dire quoi ? Ça veut dire que mon heure est arrivée.
Je vais devoir partir dans l'espace pour abattre des ennemis. Vous parlez d'un danger pour la patrie : ces vaisseaux voyagent dans notre espace. Il y a quelques années, c'était la mer qui était partagée entre les différents pays, gare à eux si des étrangers venaient patauger dans vos eaux territoriales.
Après, ne sachant plus quoi inventer, les hommes ont eu l'idée de s'approprier des morceaux de ciel. Encore une idée de génie pour provoquer des guerres ça ! A court de mer et de ciel à se disputer, ils ont donc décidé de mettre la main sur des portions de galaxie. Jusqu'au jour où... Et voilà, maintenant c'est à moi de régler les comptes. Pensez donc ! J'ai toutes mes chances de rejoindre le paradis avant la fin de la matinée à cette allure là.

CHAIN REACTION

Durell
Arcade

Fessenheim, Belleville, St Laurent des Eaux. Ça vous dit quelque chose ? Eh bien cela pourrait être le décor de Chain Reaction.
En effet, c'est dans une centrale nucléaire que Durell vous propose de jouer les héros.
Comment ? En mettant fin au danger qui menace tout le personnel de la centrale : un gang antinucléaire a, en effet, dissimulé 18 boîtes contenant des cartouches radioactives très dangereuses dans toute la centrale.
Votre but est donc de les retrouver toutes en moins d'une demi-heure, en évitant les attaques des robots, reprogrammés pour tuer.
Attention, les radiations sont très dangereuses et risquent de vous mettre rapidement hors d'état de gagner la partie.



N'hésitez pas à emprunter les douches de décontamination et surtout n'oubliez pas qu'il s'agit d'un contre la montre avec votre vie.●

Testé sur C64

SUR LE VIF

N.F. : C'est quoi ton scaphandrier ?
L.L. : C'est pas un scaphandre, c'est une tenue de décontamination.
N.F. : Et il est bien le jeu ?
D.B. : Bof ! Moi, j'achèterai pas...

Fiche technique

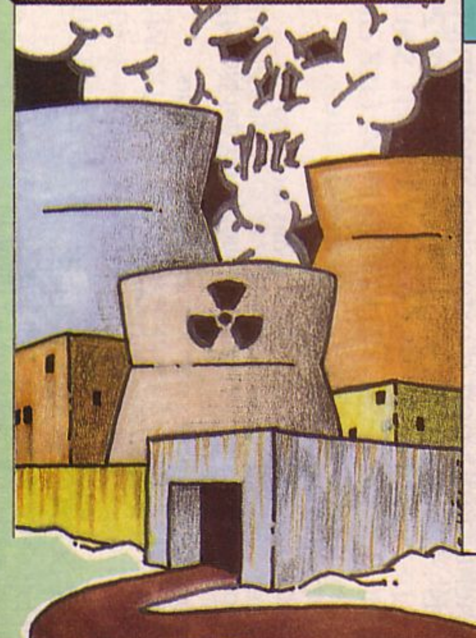
Pas vraiment beau : je n'ai jamais visité de centrale nucléaire mais au prix que ça coûte, je crois que c'est un peu mieux réalisé que le décor de ce jeu. Les couleurs sont très décevantes, le personnage difficile à manœuvrer. Et l'intérêt ? Même si au premier abord il semble un peu inexistant, il ne faut pas se décourager dès le départ.
Visitez toutes les salles, munissez-vous d'une feuille et d'un crayon et essayez d'établir le plan de la centrale : c'est de toute première importance. Ensuite, faites au plus vite. Chain Reaction n'est pas un excellent jeu mais il devrait voir son intérêt croître au fur et à mesure des parties.

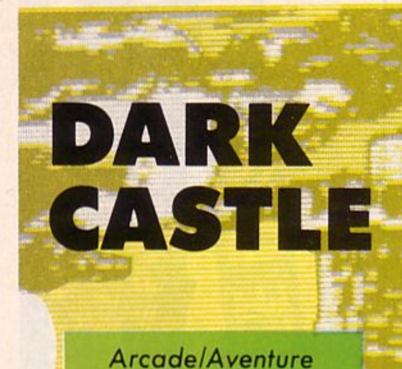
J'suis tout seul, paumé dans la galaxie et je tire, je tire, je tire sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à un ennemi (plutôt de loin d'ailleurs car lorsque ça se rapproche, je me casse à la vitesse grand V...).
On m'a dit qu'il n'y avait aucun moyen d'échapper aux puissances de la base. Alors on peut bien le dire : c'est un commando suicide ma mission...
Tiens ! Qu'est-ce que je disais ? Voilà la base ennemie : mon histoire s'achève ici... Qui sera le suivant ?●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Non ! Vraiment non ! Ne vous dérangez pas pour aller acheter ce soft. Il n'en vaut pas la peine. Le décor est noir avec des petites étoiles blanches : bof, pas terrible... L'animation n'a rien d'extraordinaire. Le scrolling est lent, les ennemis peu variés. L'intérêt ? Absent !
Vous ne possédez qu'un seul vaisseau aussi devez vous repasser par la page de présentation à chaque échec.
Se joue seul ou à deux, au joystick ou à la souris.
Une chose est sûre, ce jeu ne restera pas dans les mémoires (et encore moins dans les micros...).

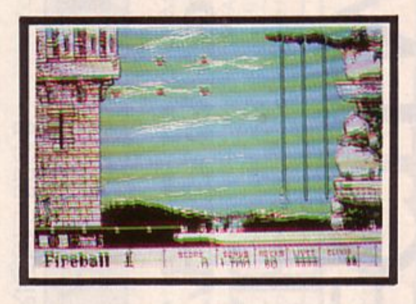




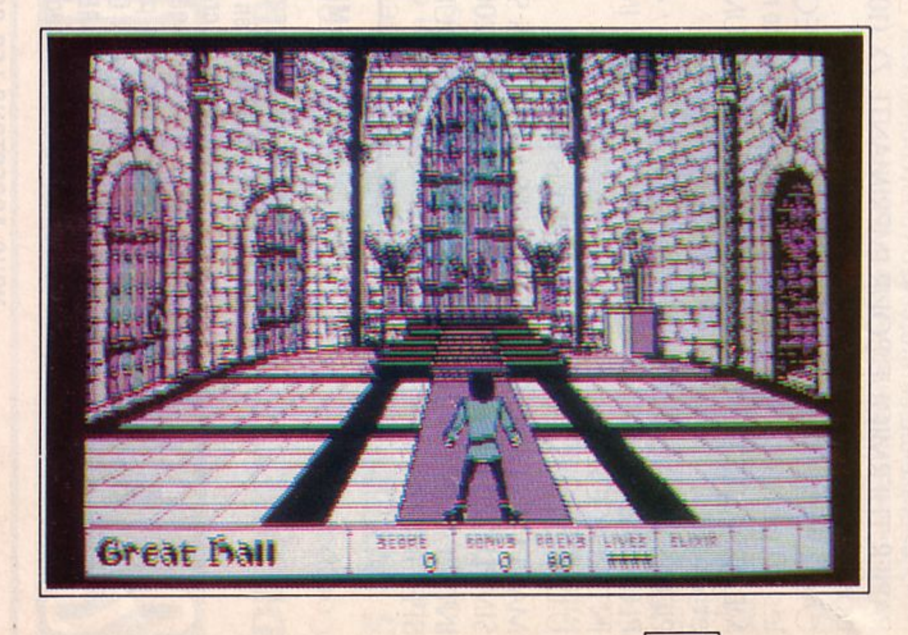
DARK CASTLE

Arcade/Aventure

Quand on est le dernier, l'ultime guerrier, et que l'on entend des cris atroces venir du château du Chevalier Noir, et lorsque l'on sait que ces cris résultent des tortures infligées à de pauvres bougres qui n'ont pas su l'emporter dans leur combat contre l'immonde Chevalier Noir, on n'hésite pas. N'écoutant que sa conscience, on entre. D'ailleurs, comme une invite, le pont-levis s'est abaissé. En quelques pas, on se trouve dans l'antichambre du château. Il est temps de se préparer au combat. On se remémore les renseignements que l'on a pu glaner ici et là. Dans l'antichambre, il y a quatre portes. On sait que la première et la seconde ouvrent aléatoirement sur la salle du Malheur ou la salle de la Foudre. La quatrième porte donne sur la salle du Bouclier et la troisième sur celle de l'infâme Chevalier Noir. C'est son trône que nous allons devoir renverser pour l'éliminer. Nous avons appris qu'il serait vain de pénétrer dans la salle du Chevalier Noir sans être muni d'un minimum de protections. Or, au départ, nous ne possédons que quelques pierres qui nous serviront à éliminer les agresseurs les plus fragiles. S'ils sont fragiles, ils n'en sont pas moins mortels. Les chauves-souris, animaux d'ordinaire sympathiques, au point que l'on peut les apprivoiser, sont ici porteuses, non du SIDA (on ne l'avait pas encore inventé !), mais de la peste, ce qui, soit dit en passant et vu l'absence de vaccin, revient objectivement au même. Ne soyons pas trop cachottier. Il existe un élixir excellent et l'on en possède, au départ, une fiole. Les rats, porteurs de puces, sont également un vecteur de la peste et leur contact est mortel. Et quand on sait qu'ils grouillent joyeusement ! Mais il existe d'autres périls, non moins mortels (comme si la mort pouvait être relative !), en l'espèce, par exemple, de vautours. Ces vautours ont adopté les mœurs des fous de bassan. Ils piquent sur vous, bec en avant et vous fendent le crâne en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Mais nous avons également en stock les mutants qui se régalent de vos restes, les yeux de feu qui vous foudroient littéralement du regard, les baguettes magiques dont il ne faut pas attendre d'effets bénéfiques. Ici on n'est pas,mais alors pas du tout, dans un conte de fées ! Ajoutons à la liste les gargouilles au faciès repoussant, le dragon qui crache le feu comme tout dragon qui se respecte et quelques êtres à l'apparence humaine mais dont il est préférable de se méfier : ce sont les gardes qui, imperturbables, sillonnent les galeries et vous décochent, si vous êtes dans leur ligne de tir, une lance que vous ne pourrez éviter qu'en vous accroupissant ; et le bourreau fouetteur, orfèvre dans le maniement du chat à neuf queues (on les a comptées). La seule manière de les abattre (momentanément) est de leur écraser la tête à grands coups de masse d'arme. N'oublions pas les bourreaux jeteurs de rocs qui vous transforment en chair à pâté si vous passez à leur portée. Ne parlons pas du Chevalier Noir. Il vous réservera la primeur des douceurs qu'il brûle de vous faire goûter.



Comme vous n'êtes pas des petites natures, ces traquenards et ces embûches ne vous effraient pas le moins du monde et vous décidez de vous lancer à la recherche des objets indispensables à la réussite de votre combat. La foudre, qui est une arme puissante, transforme les pierres que vous transportez et leur transfère sa puissance... de feu. Le bouclier vous rend momentanément invisible aux yeux de vos agresseurs. L'élixir, dont vous pouvez engranger une certaine quantité de flacons, vous servira de sérum contre les effets ravageurs de la peste noire. La clé vous ouvrira la porte du donjon. Pour l'obtenir, c'est tout un problème. Vous choisissez la bonne porte. Vous débouchez alors dans une salle où un bourreau qui s'ennuie passe le temps en fouettant trois malheureux qui poussent des cris affreux. Le fouet leur découpe la chair et chacun de ses claquements vous fait frissonner désagréablement. Une chauve-souris tombe du plafond vers vous. Vous ajustez le tir, et vous lancez une pierre. Il est préférable que vous ne la ratiez pas, une autre est déjà en train de tourner autour de vous tandis que vous craignez que le rat, quelques marches au-dessus, ne vienne vous grignoter les orteils et vous inoculer son poison. Vous tuez toute cette vermine et descendez saisir le fléau d'arme qui vous permettra d'envoyer ad patres le bourreau menaçant. Vous vous approchez de lui, il vous écarte de son fouet, vous revenez à la charge et lui mettez le crâne en bouillie. Il s'effondre, théoriquement mort. Vous courez attraper la clé. Ne vous apitoyez pas trop sur les suppliciés qui pendent, sanguinolents, au bout des chaînes fixées à leurs poignets. Pas de sentimentalisme, pas d'apitoiement, pas d'états d'âme, vous foncez, sautez par-dessus le bourreau et remontez l'escalier. Il était temps, le bour-



reau se relève comme s'il avait reçu un simple coup de poing ! Des rats, encore des rats. Ils grouillent. Vous les éliminez avant d'éliminer les gardes. Méfiez-vous de leurs lances. Ils ne ratent jamais leur coup. Vous sortez de la salle des tortures. Pantelant, tremblant de tous vos membres, mais heureux. Vous avez tort d'être heureux. Le jeu ne fait que commencer. D'autres salles vous attendent. Et vous aviez choisi le niveau "débutant". Facile ! ●

Testé sur PC

Fiche technique

Ce jeu, très intéressant pour les masochistes (et vous êtes nombreux !), est absolument redoutable, affreux, horrible, effrayant, atroce, épouvantable, terrifiant, dantesque, apocalyptique, effroyable, pétrifiant, hallucinant, terrible. Quand les chauves-souris viennent vous faire des mamours pendant que les rats vous lèchent voluptueusement les chevilles et que vous voyez les mutants en train de se marrer parce qu'ils voient les vautours fondre sur vous, vous vous demandez ce que vous êtes venu faire dans cette galère. Après tout, ce ne sont pas vos affaires. Vous êtes alors prêt à vendre votre âme au diable pour qu'il vous accueille en enfer, car l'enfer, à côté de ces turpitudes, c'est le paradis !

A jouer de préférence par une nuit sans lune, dans une cabane de bûcheron, éclairée faiblement par la flamme blafarde d'une chandelle, flamme qu'un vent glacé fait vaciller et qui projette votre ombre gigantesque et frémissante sur les parois glauques de la masure abandonnée au fond d'une forêt impénétrable avec, pour compagnie, le hululement lugubre des chouettes effraie. Pour créer une ambiance !

Plus prosaïquement, il vous faut un IBM PC ou un compatible avec 256 Ko de mémoire et une version du DOS au moins égale à 2.0. Le fait de disposer d'un disque dur accélère notablement les temps de chargement en cours de partie. Une manette de jeu, ou une souris sera la bienvenue.

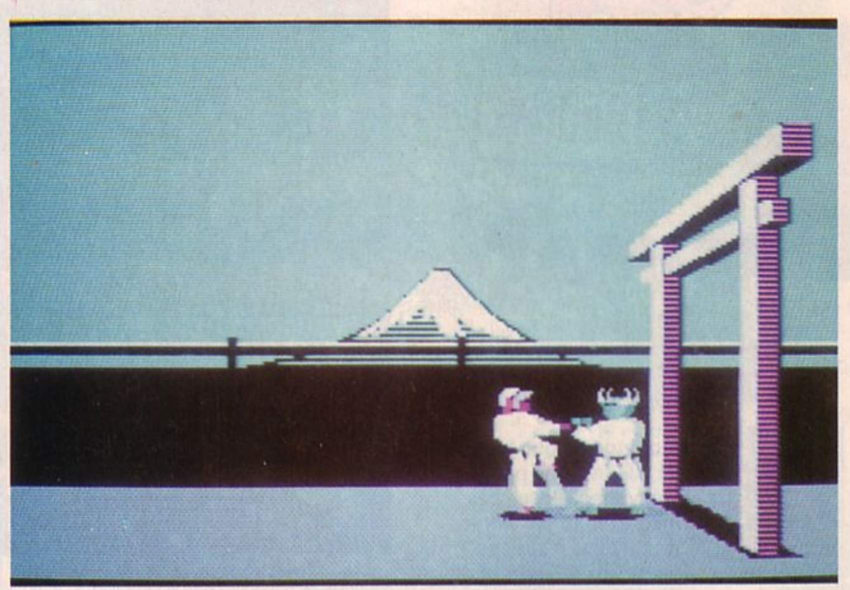
Le graphisme est réaliste, l'animation excellente, le son terrifiant.

Salut les masos ! Faites de beaux rêves !

KARATEKA

Arcade/Combat

La jolie princesse blonde Mariko pour laquelle vous avez un faible certain est prisonnière de la plus haute et plus sombre cellule du donjon du palais de l'infâme Akuma, seigneur de la guerre. Akuma et ses troupes ont envahi votre village, fait main basse sur les récoltes de riz, volé le bétail, tué ses paisibles habitants, brûlé les maisons et le prince. Sensible à la beauté de Mariko, il l'a emmenée de force dans son palais. Ce que ne pouvait pas savoir Akuma, c'est que lorsque vous êtes rentré au village et que vous avez vu l'étendue du désastre, vous avez pris la résolution farouche de combattre jusqu'à la libération de la belle de vos pensées.



Après une escalade périlleuse dont vous vous sortez sans dommage, vous parvenez à entrer dans le palais. Vous n'avez pour toute arme que votre science du karaté et vous allez devoir affronter des quantités de gardes du palais, d'hommes de main de l'immonde Akuma. Ces gardes sont de redoutables karatékas, rompus à tous les sports de combat. Ils portent un masque cornu qui ajoute à leur aspect peu engageant.

Précisément, voici le premier qui vous attend sous un torii. Vous prenez la position de combat et allez sans hésitation droit sur lui. Plusieurs coups sont à votre disposition. Les coups de poing : coup de figure, coup de poitrine, coup bas (!). Les coups de pied : coup de tête, coup de poitrine, coup de jambes. Vous pouvez avancer et reculer. Porter des attaques rapides. Eviter les coups de l'adversaire et profiter de son déséquilibre pour lui porter une série de coups dont vous verrez l'effet se matérialiser sur le compteur de potentiel de résistance en bas d'écran.

Votre premier adversaire ne vous aura sans doute pas offert une grande résistance. Un apéritif, en quelque sorte. Méfiez-vous tout de même des suivants qui seront, au fur et à mesure de votre progression dans les nombreuses salles du palais, de plus en plus forts et habiles. Le dernier combattant sera le plus pugnace et le plus redoutable : Akuma lui-même. Il faudra mettre dans vos combats toute votre hargne et toute votre détermination. Concentrez-vous sur votre objectif, acceptez la mort comme une éventualité et vous délivrerez la jolie princesse avec laquelle vous passerez des jours heureux (vous êtes un combattant sentimental !). ●

Testé sur COMPATIBLE PC

Fiche technique

Karatéka est une réussite dans le genre par le réalisme de ses combats. Les mouvements sont parfaitement déliés et pourtant rapides. L'esthétique est japonaise, c'est-à-dire belle et sobre. Le mont Fuji profile son sommet enneigé à l'horizon. Sans carte graphique les couleurs sont ce qu'elles sont sur PC ! La musique est nippone ni mauvaise ! Les impacts de coups sont marqués par des ponctuations sonores.

Pour IBM PC et Compatibles.



PAC-MAN

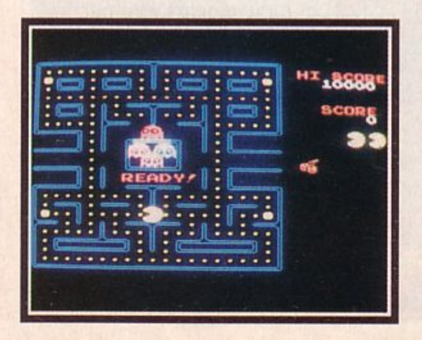
Bug-Byte
Arcade

Y'avait longtemps que je ne m'étais pas fait une partie de Pac-Man. J'ose pas imaginer que tu ne connaisses pas... Si ? Oh ! Les p'tits fantômes qui te courent après, dans un labyrinthe rempli de pilules que tu avales goulûment et les pastilles d'énergie que tu vas chercher, au plus vite, aux 4 coins du tableau. C'est un vieux classique tu sais ! Il est vrai qu'on ne s'attend pas à le voir sortir en 1988 !●

Testé sur MSX

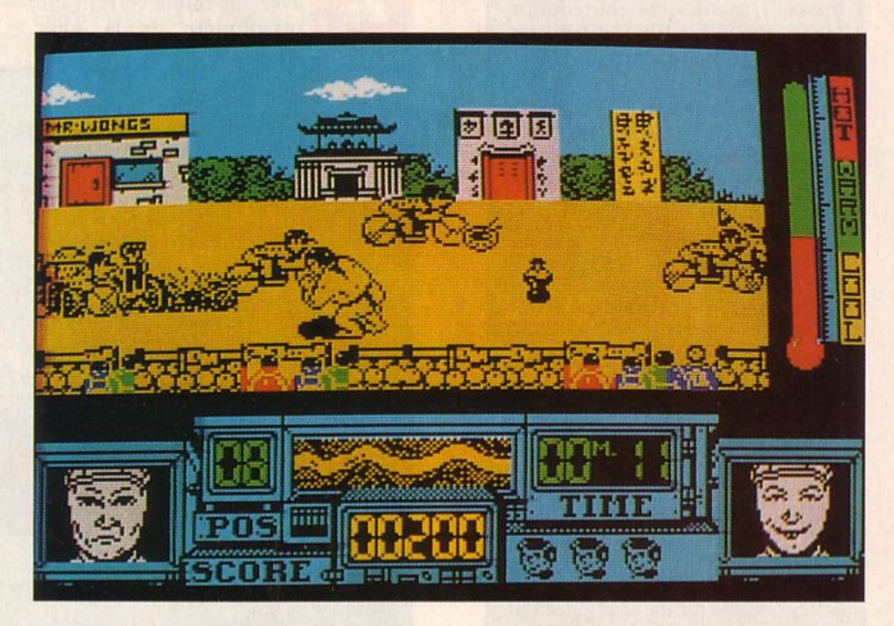
Fiche technique

Trente balles, c'est ce que coûtera cette cassette. Elle ne va pas grever ton budget c'est sûr, mais pour l'originalité, faut pas trop en demander : c'est un classique du genre ! Pas de graphismes extraordinaires, des animations correctes et quelques effets sonores. Pour le prix, on peut accepter si on n'a pas d'autre jeu à se mettre sous la dent.



TOUR DE FORCE

Gremlin
Simulation sportive

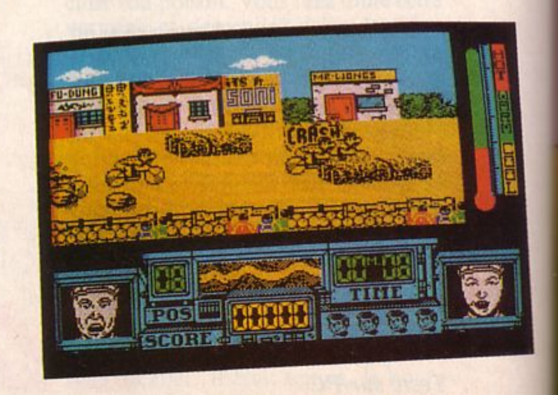


Le revolver pointé vers le ciel, voici le premier coup de feu donnant le départ de cette belle épreuve japonaise comptant pour le championnat du monde de course cycliste. Les coureurs sont concentrés, prêts à réaliser l'exploit de leur carrière.
Mais l'arrivée est loin et il va leur falloir bien du courage pour passer la ligne avant le reste du peloton.
Bien du courage ? Oui mais pas seulement ça. En effet, il faut bien l'avouer, la victoire ne s'obtient pas toujours grâce aux excellentes performances du gagnant. Il arrive parfois (sans doute même souvent...) qu'un coup de pied dans la roue d'un adversaire le mette définitivement hors concours... Eh ! Tous les moyens sont bons pour gravir la plus haute marche du podium... Un facteur (normal quand on parle de vélo) à ne pas négliger est la fatigue du concurrent. Il lui faudra, pour éviter de perdre, récolter sur son passage bon nombre de remontants : yeux de moutons en Israël, escargots en France, vodka en URSS et bien sur Coca aux USA. Ici, au Japon, les coureurs doivent faire provision de riz et de saké (attention ça saoule...). Allez, c'est parti. Maintenant il ne reste plus qu'à surveiller la position des coureurs sur le circuit dessiné en bas d'écran et à garder un œil sur le thermomètre (vous avez essayé, vous, un thermomètre assis sur un vélo ?) indiquant l'état du concurrent. A bientôt à l'arrivée...●

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

Pour les passionnés de cyclisme, voici un jeu qui devrait plaire. Réalisé un peu sur le même modèle que Milk Race, il est cependant beaucoup plus intéressant.
En effet, il est possible de suivre son coureur sur le circuit et de le faire "défendre son bifteck" en distribuant à ses adversaires quelques méchants coups de pied...
L'animation et les graphismes sont assez bien réalisés pour une version Spectrum. Alors comment seront les versions C64 et CPC ?



MASTERTRONIC

PRESENTE...

MSX



Affrontez nos meilleurs coureurs : le port du casque est obligatoire !
29,90 FF ☐



Le temps vous est compté. Réparez votre vaisseau spatial avant sa collision avec l'étoile.
29,90 FF ☐



Recherchons champion cycliste, apte à relever le défi au pays de BIG BEN !
29,90 FF ☐

ATARI



Les malheurs d'un TOM POUCE au pays des géants.
29,90 FF ☐



La mort est peut-être au bout de la route ! Votre mission est de relever le défi. Serez-vous le meilleur ?
29,90 FF ☐



Surpassez-vous pour préserver l'unique source d'énergie de la terre.
29,99 FF ☐

"LE DERNIER MELBOURNE HOUSE"

METROPOLIS

Mystère, Enigme, Tueur, Robot, Obstacles, Policier, Original, Logiciel, Interactif, Synthèse vocale
249 FF ☐ IBM et Compatibles

COMMODORE



Pourrez-vous garder le contrôle de votre chasseur spatial et faire ainsi partie de l'élite ???
44,90 FF ☐

BEAT IT

Voyage au pays du SHOW-BIZ.
Saurez-vous récupérer toutes les notes et créer le TUBE de l'année ??
29,90 FF ☐



Retrouvez l'antidote qui anéantira les SPORES : "ILS NE PASSERONT PAS PAR VOUS !!"
29,90 FF ☐

SPECTRUM



Devenez un as du volant sur les plus grands circuits du monde.
29,90 FF ☐



Explosion planète imminente – STOP – Evacuation programmée – STOP – SAUVE QUI PEUT !!!
29,90 FF ☐



Ames sensibles s'abstenir ! Frayeur – horreur – maléfices d'un château maudit...
44,90 FF ☐

HYPERBOLE – TEL. : 45.08.02.14.

ET AUSSI...

COMMODORE
Last V8 ☐
Hole in one ☐
Flash Gordon ☐

ATARI
Last V8 ☐
180 ! ☐
Spellbound ☐

44,90 FF LE JEU

MSX
180 ! ☐
Voidrunner ☐
Flash Gordon ☐

SPECTRUM
Delta wing ☐
Master of magic ☐
Spellbound ☐

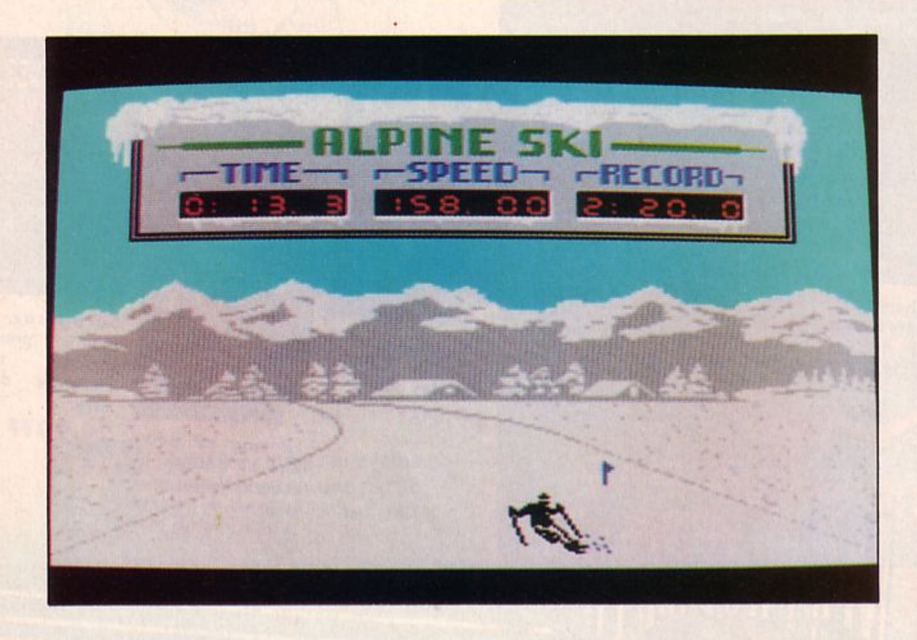
COCHER LES CASES CORRESPONDANTES

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....
Nombre de logiciels commandés : ______
Prix total en FF : ______ FF
Frais de port : 6,00 FF

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MASTERTRONIC 55, av. J. Jaurès 75019 Paris.

ALPINE SKI

Aackosoft
Simulation de ski



Pauvres possesseurs de MSX ! Une fois encore, la malchance vous a frappés (nous a frappés que dis-je !). En effet, c'est encore à grand renfort de synonymes de "mauvais" que l'on va décrire ce soft. Le thème, vous l'avez compris, est une simulation de ski. A cette époque de l'année, l'intérêt d'un tel jeu devrait être très haut, d'autant que l'on parle beaucoup des Jeux Olympiques d'hiver ces temps-ci... Hélas, (3 fois hélas !), les programmeurs auraient mieux fait de rester au lit, ou mieux, d'aller faire un tour sur les pentes enneigées.
Imaginez plutôt : votre skieur descend la pente (lors du slalom, en plus) à une vitesse avoisinant les 250 km/h. Incroyable non ? Hélas (re !) seuls les chiffres du compteur de vitesse indiquent que l'on va vite car l'animation est nulle !●

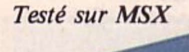
Testé sur MSX

Fiche technique

Sur un fond de paysage gris et blanc, le skieur squelettique descend. Aucune impression de vitesse donc aucun intérêt pour ce jeu. Quelques sons chuintent dans le haut-parleur du moniteur tentant d'imiter le bruit des skis sur la neige.
Gardez vos sous et vos regrets ; sans nous, vous auriez peut-être acheté cette quasi nullité !

SUR LE VIF

N.F. : C'est nul ton truc !
L.L. : Ouais, dire qu'il faut que j'écrive un texte là-dessus !
C.F. : En plus, le skieur, il est plutôt rachitique !



TT RACER

Aackosoft
Simulation moto

Début avril, comme chaque année, se déroule la manche italienne du "Tourist Trophy". C'est donc à Imola que te conduit ce superbe événement sportif.
Comme toujours, les machines subissent une dernière révision, un dernier réglage. Les coureurs ont tous choisi des pneus à gomme tendre : il faut dire que le ciel est bien bleu et que la météo ne laisse entrevoir aucune averse. On a aussi profité des dernières séances d'essai pour choisir le bon braquet. Maintenant, il ne te reste plus qu'à prendre le départ et à parcourir les 12 tours dans un temps inférieur à celui des autres.
Mais attention, il ne faut pas rater le feu vert sinon tu te retrouves en dernière ligne...●

Testé sur MSX

Fiche technique

Si GP500 s'exporte désormais aux USA, TT Racer aurait pu, lui, rester au bercail... En effet, cette simulation est franchement nulle ! Tout d'abord, les machines ressemblent à tout, sauf à des bécanes de "compet". Elles ont une extraordinaire faculté de déformation : lorsqu'elles penchent, on a presque l'impression qu'elles fondent... La vitesse ne décoiffe pas, les paysages sont plutôt loupés,



quant au son, mieux vaut le couper c'est moins désagréable.
Pour corser le tout, une jauge d'essence vous oblige à ralentir, tant et si bien que si vous désirez boucler un tour, il vous faudra rouler à 90 km/h (environ...). Bref, si comme moi vous êtes un passionné de vitesse, n'achetez surtout pas TT Racer. Conseil de motard...

Beat-it

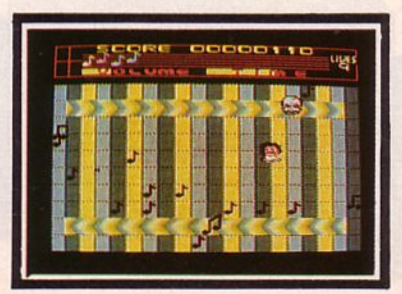
Mastertronic Arcade

Rockin'Rodney est un petit bonhomme bien insignifiant. Pourtant il fait un métier très particulier : il va de ci de là glaner les croches et les doubles croches à travers des galeries de labyrinthes dans le seul but de créer de nouvelles mélodies. Mais attention, on ne s'improvise pas chercheur de notes, c'est un difficile métier : il faut éviter les baisses de volume, les trouble-fête, les distorsions. En compensation Rockin'Rodney a le droit de tomber amoureux mais ça c'est pour plus tard, lorsqu'il a déjà écumé plusieurs labyrinthes en suivant les chemins fléchés (des tapis roulants en quelque sorte). Vous voulez le remplacer et devenir vous aussi compositeurs ? Alors pas de temps à perdre, rejoignez les galeries et en avant la musique...●

Testé sur C64

Fiche technique

Pas besoin d'être musicien pour jouer à Beat-It, juste un peu de patience et de goût pour les jeux d'arcade suffisent. Ce jeu se décompose en 60 tableaux dans lesquels le joueur doit ramasser toutes les notes. Comme dans tous les labyrinthes, il devra emprunter les bonnes voies et éviter les ennemis. Le jeu est assez rapide, les couleurs très vives, l'animation correcte. Beat-it n'est pas un grand logiciel, l'intérêt est limité à la présence de nombreux tableaux. Un jeu pour les petits budgets et les joueurs suffisamment entêtés pour tenter un tableau supplémentaire.

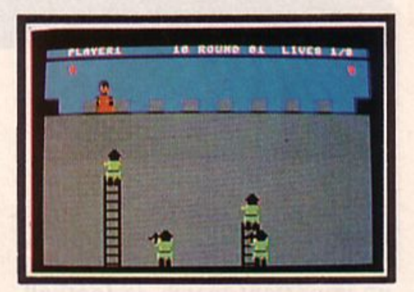


Orc Attack

Top Ten Arcade

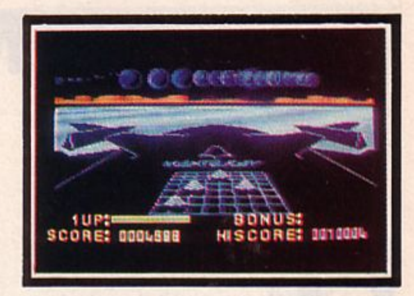
Mon plaisir, c'est de leur taper sur les doigts avec un bâton... Vous allez vous dire : "Encore un enseignant qui martyrise ses élèves...". Erreur, si je fais ça, c'est pour défendre mon château et ceux qui reçoivent des coups de bâtons ne sont autres que les soldats du comté voisin... Quand je peux, je leur jette, par dessus les créneaux, des marmites d'huile bouillante. Quelle joie lorsque je vois leurs échelles en feu et eux gisant à terre, prêts à se faire dévorer par les charognards... Ah ! C'est un dur métier que le mien mais lorsque, l'attaque est terminée, la paix règne à nouveau au château, c'est à moi que revient tout le mérite...●

Testé sur C64



Fiche technique

Le décor : un mur de fortifications. En bas des ennemis en vert, armés d'échelles. En haut, vous, le joueur. Votre rôle : "dégommer" tous les envahisseurs qui tentent de monter jusqu'aux créneaux des remparts. Vous disposez à cet effet de bâtons, huile bouillante et grosses pierres. Attention que votre tête ne tombe à terre après avoir reçu les flèches des archers (bizarre...). Les bruitages sont simples, l'animation un peu trop saccadée mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu bon marché dont l'intérêt est assez limité. Pour le prix, il ne faut tout de même pas demander la qualité d'un Defender of the Crown...



Kromazone

Mastertronic Arcade espace

Avez-vous déjà remarqué sur le revers du col de certains individus un petit insigne représentant des ailes ? Comme vous le savez sans doute il est réservé auc pilotes qui comme Icare rêvent de voir le soleil d'un peu plus près... Mais vous n'avez sans doute jamais vu, en revanche un petit insigne multicolore portant la mention "Kromazone". Il est réservé aux meilleurs pilotes de la galaxie, les seuls capables de traverser la dite zone en évitant vaisseaux et mines. Un véritable parcours du combattant mais quelle fierté ils doivent éprouver lorsqu'ils atteingent le high score !

Testé sur C64

Fiche technique

Il va falloir concentrer toute votre attention sur l'espace vide, là où ils n'y a aucune planète, aucune mine susceptible d evous anéantir. Ça va très vite. Le décor est constitué d'une ville (au fond) et sous vos ailes un damier défile à vitesse élevée. Les ennemis arrient de partout et ils sont très difficiles à détruire. Entre deux tableaux une musique agréable vous détend tandis que pendant le jeu l'on n'entend que le sifflement de la vitesse (et l'écrasement sur un ennemi si l'on est moins chanceux...). On y jouera seul ou à deux (un seul joystick suffit). Ce n'est pas un grand jeu mais il vaut bien que l'on se prive de trois paquets de cigarettes...

MEGAWATT

Arcade/Simulation/Réflexion

Nucléaire : non merci ! Ça c'est le slogan que l'on entend depuis deux jours dans les rues de cette petite ville côtière dans laquelle j'ai décidé d'implanter la super centrale 235 (du nom de l'uranium enrichi qui en composera le cœur). Ils prétendent que la centrale va détruire l'équilibre écologique de la région, ils parlent aussi de la mort du tourisme. Pfff !! Il n'y a que deux ou trois plages dans la région avec un seul misérable camping.

Ils ne se rendent pas compte de ce qu'ils deviendraient s'ils devaient passer leurs longues soirées d'hiver à la lueur d'un feu de bois, s'ils devaient brosser leur moquette avec un balai mécanique, et ranger leur micro au fond d'un placard.

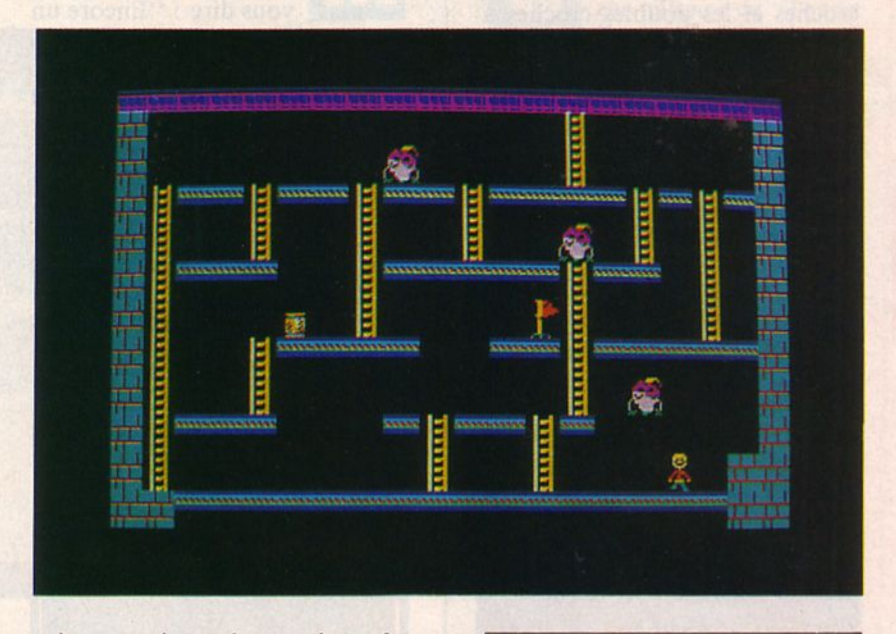
Il va encore me falloir les convaincre de l'utilité de ce chantier ; pourtant je n'ai pas de temps à perdre en discours démagogiques. J'ai bien autre chose à faire. Entre les achats dans les autres pays européens, les demandes croissantes des utilisateurs, la maintenance dans les différents sites thermiques, hydrauliques et nucléaires, les ventes aux moments favorables, les incidents survenant sur les lignes haute tension, vous pensez bien que leurs manifestations...

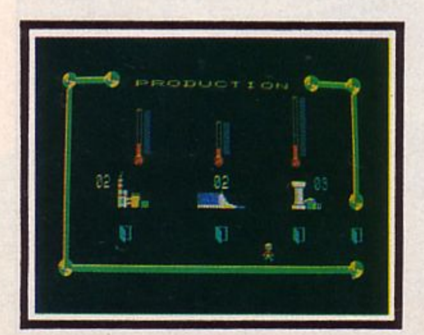
Tenez, l'autre jour, la centrale thermique n°8 a cessé son activité par suite de panne, il fallait donc faire intervenir l'équipe de maintenance dans les délais les plus brefs. Au même moment, on m'annonçait une hausse des coûts de l'uranium, il fallait donc acheter avant cette augmentation. Les démarches d'achats étant en cours, un télex me prévenait de la probabilité d'une forte demande ce même soir car, la TV diffusait un important match de football. Heureusement, le ciel s'obscurcissait et la météorologie nationale annonçait de fortes averses pour la fin d'après-midi, nous allions donc pouvoir puiser dans les réserves des centrales hydrauliques. Le lendemain, il me fallait négocier avec les pays voisins afin de gonfler les réserves de charbon et ce au prix le plus bas.

C'est un travail passionnant n'est-ce pas ?

Hélas, je suis seul pour en arriver à bout, peut-être pourriez-vous prendre le relais ?●

Testé sur TO9

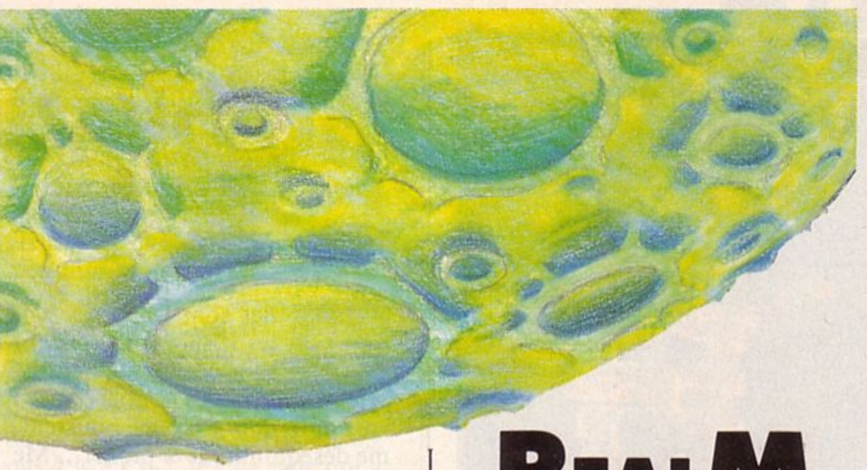




Fiche technique

Un sujet particulier : la production, le transport et la commercialisation de l'électricité. EDF a mis la main à la pâte pour la réalisation de ce logiciel, ce qui devrait garantir la réalité de la simulation. Pour jouer, il faut : des qualités de marketing, de la rapidité dans la prise des décisions, une bonne dose de flair et de réflexion mais aussi savoir manier le joystick pour les séquences d'arcades. On y voit apparaître le ''navet masqué'' (tiens donc !) l'empêcheur de tourner en rond. Le graphisme, bien qu'assez naïf est correct. L'animation, dans les séquences d'arcades, est assez rapide. Seul le son est un peu trop absent. Un jeu qui, sans être inintéressant ne restera pas dans les mémoires.





CERBERUS

Players
Arcade

Albator ? Non... mais presque ! Aux commandes d'un vaisseau pirate, il faut sortir du piège qui vous a été tendu et utiliser toutes les défenses possibles afin de détruire les vilains ennemis qui vous attaquent.
Rien d'original dans ce "shoot them up" en plusieurs tableaux à la progressivité contestable.

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

Fiche technique

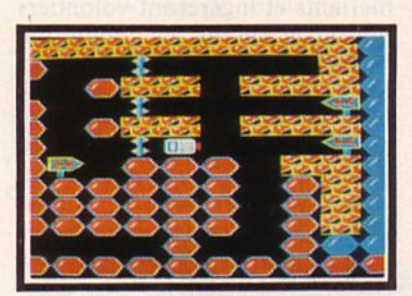
Un écran assez dénudé, fond noir et petites étoiles, un vaisseau prometteur qui arrive au début mais qu'on ne voit plus ensuite, des ennemis aux formes trop géométriques... Un compteur de score et quelques bruitages. scores. Oui, mais c'est pas cher et pour le prix, les touches sont redéfinissables et le joystick autorisé !



REALM

Firebird
Reflexion

Pas évident le but de ce jeu, surtout que la notice succincte, semble entachée d'erreurs. Il paraît que vous êtes chargé de

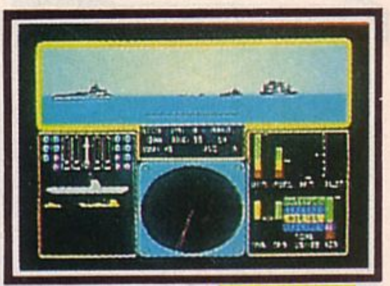


remettre de l'ordre dans le système solaire. Pour ce faire, un petit robot navigue à vos ordres, entre les murs d'un labyrinthe. Il doit ramasser des objets et découvrir les passages secrets qui permettent d'aller d'une salle à une autre, à la recherche des 9 planètes du système solaire. Quelques problèmes en perspective à résoudre !

Testé sur ***AMSTRAD CPC***

Fiche technique

Pas de joystick, des couleurs agréables, une animation rapide avec un scrolling dans 4 directions et de rares illustrations sonores sont les caractéristiques essentielles de ce logiciel. Li pas chir. Si ti aime li casse-tête !



OCEAN CONQUEROR

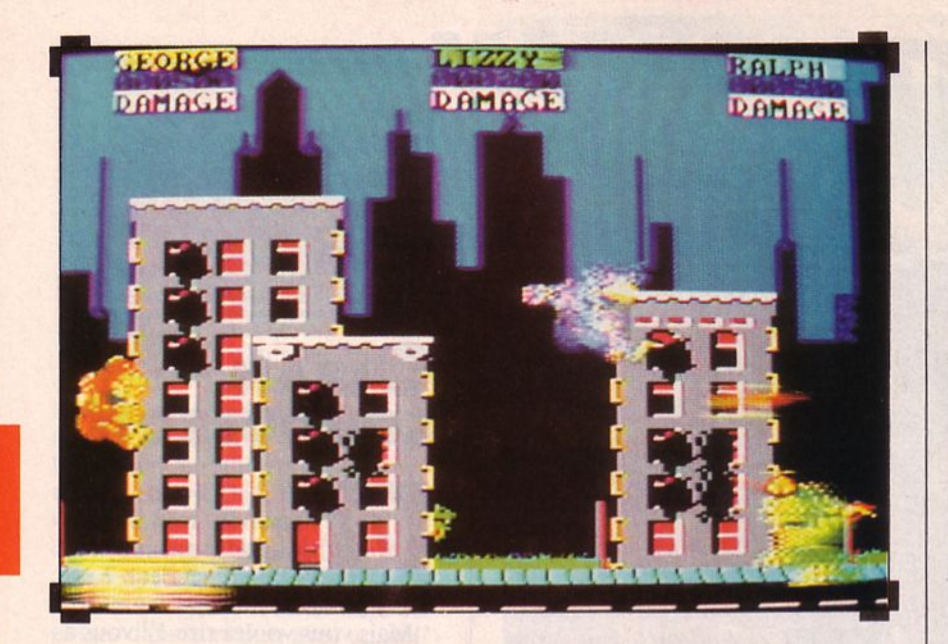
Hewson
Simulation de sous-marin

Quoi ? Vous avez demandé une simulation de sous-marin à votre revendeur ? Et vous possédez un Spectrum ? "Mais vous voulez rire !" vous a-t-il répondu ! Vous êtes reparti chez vous, déçu...
Vous avez alors décidé de chercher dans votre liste de logiciels pas chers et... révélation : vous avez trouvé Ocean Conqueror.
Ben oui, même pour un Spectrum, même dans la série budget, on sait faire des simulations de sous-marin !

Testé sur ***SPECTRUM***

Fiche technique

On vous avait dit dans Arcades n° 1 que Mastertronic et Hewson lançaient une nouvelle gamme de produits "bon marché" : Ocean Conqueror est l'un des premiers fruits de ces budgets. Il s'agit d'une simulation de sous-marin dans laquelle vous retrouverez tous les instruments de l'engin : périscope, radar, moteur diesel ou électrique, visualisation du cap, carte, etc.
Le graphisme est du genre "fil de fer" mais pas désagréable, l'animation tout à fait correcte pour ce genre de soft, et la musique très flotte anglo-saxonne.
Un défaut toutefois : il vous faudra tâtonner afin de découvrir les différentes commandes.
En effet, la notice explicative fait cruellement défaut...





Le monde avance trop vite, tout bouge, tout le monde court. C'est pourquoi, depuis quelques années, les restaurants traditionnels ont laissé la place aux Fast Food. Hélas, il arrive parfois que dans ce genre d'établissement, les conditions d'hygiène ne soient pas vraiment suivies. C'est ainsi que Georges, Lizzie et Ralph, trois amis, ont été les victimes d'un empoisonnement. Hélas pour le reste de la population, une mutation extraordinaire s'est alors opérée sur les trois compères : ils sont devenus géants et ont pris l'apparence de grands singes. Leur préoccupation est, à présent, la démolition des gratte-ciel. Imaginez un instant, trois immenses "King-Kong" pérégrinant le long des artères de Chicago et détruisant au passage tous les gratte-ciel trop encombrants à leur goût... Affamés, ils avalent tout ce qui se trouve à leur portée : bouteilles de lait, poissons rouges mais aussi grille-pain (ça par contre ce sera plus difficile à digérer !).

Heureusement, pour la population terrifiée de Chicago, nos trois monstres ne sont pas assez méfiants et ingèreront volontiers poison et cactus les conduisant rapidement à une mort certaine. Mais vous me paraissez soudain bien grand, ne seriez-vous pas passé, tout à l'heure, par le Fast Food du quartier ? Si c'est le cas, je me sauve bien vite en campagne ; là au moins, les gratte-ciel ne risquent pas de me tomber sur la tête...
(Manquerait plus que ça ! Déjà qu'avec mes origines gauloises, le ciel me pose bien des soucis...)●

*Testé sur **C64***

Fiche technique

Vous connaissez Ramparts ? Eh bien le but du jeu de Rampage en est identique. Si, si... C'est ça l'originalité... Il existe tout de même une différence : cette fois pas de guerriers en armure mais des gorilles bleus, verts, et bruns... Ça change... L'animation est bien réalisée (les graphismes aussi d'ailleurs). Quant à l'illustration sonore, elle ressemble au bruit des vagues sur les rochers : pas très réaliste tout ça...
L'intérêt du jeu ? Bof ! Casser. c'est tout !

MADBALLS

Ocean
Arcade

Elles sont folles ces balles ! Elles rebondissent sans cesse et tentent de me faire tomber dans la zone interdite. Elles me poussent, me déséquilibrent et plouff... Me voilà morte... Et moi je suis quoi dans tout cela ? Une autre petite balle qui aimerait bien changer parfois d'horizon. Pour cela, il me suffit de trouver les issues afin de

Fiche technique

Madballs est un jeu destiné à ceux qui manient avec adresse le joystick. En effet, il va vous falloir suffisamment de dextérité pour pousser vos adversaires en zone interdite (matérialisée par des pavés de couleur grise). Le décor est constitué de formes géométriques brunes sur lesquelles on rencontre parfois des trempolines, des objets vous rapportant des points, des accélérateurs de rebond, etc. Le jeu est rapide et accompagné du bruit de votre balle (un son différent par balle). La musique de présentation est agréable (tout autant que l'existence d'une pause, bien utile pour reposer le poignet...). Ce n'est certes pas un grand jeu ; de plus, il risque de vous sembler très rapidement monotone.



*sur **SPECTRUM***

passer au tableau suivant. J'en profite même au passage pour pousser deux ou trois de mes adversaires dans la zone interdite. Au moins, celles qui y atterrissent ne m'embêtent plus. Ben quoi ? Chacun défend son bifteck... Heureusement, parfois je parviens à en enrôler une ou deux. Ce sont elles qui prendront le relais si par malheur je tombe du mauvais côté. Tenez, au lieu de rester lés bras croisés, saisissez donc votre joystick et venez m'aider. Pardon ? Vous ne me reconnaissez pas ? Mais si ! Je suis celle qui a un pansement sur la tête. (Les autres ressemblent à un gant de boxe, à une tête de loubard, et autres formes bizarres). Allez, on y va !●

Testé sur C64



IK +

System 3
Combat

Défoulez-vous, entraînez-vous à casser des briques, jouez au karaté avec votre Spectrum. (Mais non ! Fallait pas le casser comme on casse des briques... Ben y'a plus qu'à acheter une autre bécane maintenant... Vous ne pouviez pas lire l'article jusqu'au bout ?). Je continue pour ceux dont le Spectrum n'est pas cassé en deux, il est encore possible de se défouler. Si, si, il vous suffit de vous procurer IK +. International Karaté + si vous préférez. Pourquoi + ? Parce que cette fois ce n'est pas à un seul adversaire, mais à deux que vous devrez faire face. Il faudra donc maîtriser votre art à la perfection et vous déplacer avec la rapidité d'un félin. Tout un programme..●

Testé sur SPECTRUM

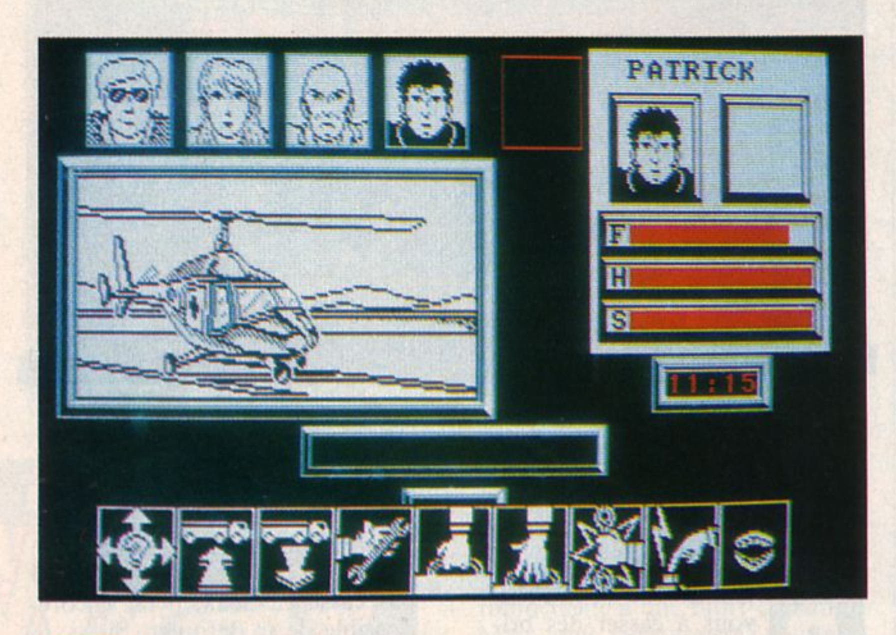


Fiche technique

Diverses épreuves vous attendent dans cette simulation de combat pas mal réalisée pour une version Spectrum. Détournez les balles à l'aide d'un bouclier ou abattez vos adversaires mais en aucun cas vous ne devez lâcher le joystick. Ce sera votre compagnon lors de ce jeu aux couleurs de fond assez jolies. Celles du premier plan, elles, sont un peu tristounettes (gris, blanc et noir). Les notes de la mélodie japonaise vous aideront sans nul doute à abattre les deux autres combattants. L'animation est bien réalisée.

ZOMBI

Aventure



Pour une raison qui nous échappe, les morts sont revenus croquer les vivants. Il se sont mis au régime... antropophage !Ils grignotent, ils grignotent ! Et nous allons nous débrouiller pour les laisser derrière nous. Nous, c'est Alexandre le technicien, la jolie Sylvie, Yannick le costaud, et le brave Patrick.
Nous sommes actuellement à l'abri et les autorités nous recommandent de rester où nous sommes et d'attendre des secours. Tu parles, Charles ! On n'a presque plus de munitions et l'eau commence à manquer. On va mettre les bouts. Les véhicules sont détruits mais un petit malin vient de penser à l'hélico sur le toit de l'hôpital. On y va !
Alexandre tente de faire tourner l'hélico. Pas moyen, plus d'essence. Le plus fort d'entre nous part en quête d'une nourrice et, accessoirement, d'armes et de ce qui pourra nous être utile. Il descend quatre à quatre les marches des escaliers souillés de tous les débris imaginables. Un zombie se dresse devant lui. Une bagarre à mains nues s'engage alors et notre costaud a tôt fait de régler son compte au vieux débris. Mais il n'en sort pas indemne. Les efforts, ça coûte ! Il continue ses recherches et finit par mettre la main sur un bidon d'essence et quelques objets qui nous seront utiles. Il remonte, fait le plein, et on décolle. Cap au Nord. Il y a, pas bien loin, un supermarché qui devrait nous fournir tout ce dont nous avons besoin. Et surtout de l'essence. Pourvu que nous ne tombions pas sur les Hells Angels ! Ces crapules, eux, ont de l'essence. Par contre, ils n'ont jamais rien à manger. Et ils ont faim !
L'écran représente les quatre acteurs de l'action, le joueur actif et les objets qu'il transporte ainsi que sa carte de santé, une petite pendule pour les lambins, une fenêtre de situation qui défile au fur et à mesure des déplacements, et une fenêtre de messages qui vous annonce généralement de mauvaises nouvelles. Pour entretenir le moral, sans doute ! Zombi fonctionne avec des icônes représentant les actions que l'on souhaite mener. Il en existe dix-huit que l'on fait circuler en bas d'écran à l'aide d'une manette ou des touches fléchées. L'action sélectionnée est amenée en regard d'un repaire central. Il est possible de se déplacer dans toutes les directions, de monter dans un véhicule et d'en descendre, de s'approprier un objet et de s'en séparer, de saisir un objet et de l'utiliser, d'activer un objet (bonjour la nuance !), de manger et boire, de dormir quand on trouve un lit, de se réveiller (après un cauchemar ?), d'ouvrir et de fermer tous les types de portes, de changer le personnage actif, de faire une pause, et de quitter le jeu (de dépit ?), de sauvegarder une partie et de la recharger.●

Testé sur Compatible PC

Fiche technique

Zombi est un jeu très prenant où l'action est liée à la réflexion. Le graphisme est impeccable mais le son est absent. Sur PC 1512 Amstrad, la souris est pratiquement inactive comme la manette de jeu et les 16 couleurs. N'oubliez surtout pas d'enclencher NUM-LOCK et CAPSLOCK.
Les joueurs utilisant le clavier seront déroutés par le déplacement des icônes contraire à la logique.
Pour IBM PC XT et compatibles, Tandy 1000 et PC 1512





VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE

Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées de l'AMIGA



logiciel disponible pour

AMIGA – ATARI ST – PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64



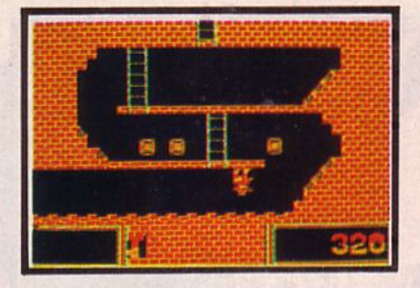
MONTEZUMA'S REVENGE

Aventure

Depuis le 16e siècle, le trésor de Montezuma est resté inviolé. Cortes, dont la réputation de découvreur de trésors avait même dépassé celle, méritée, d'oppresseur cruel, n'est jamais parvenu à découvrir les caches dans lesquelles l'empereur avait entreposé ses fabuleux trésors : pierres précieuses, pépites et lingots d'or, objets d'art.

Mais tout à une fin. Vous, Panama Joe, pilleur de trésors archéologiques notoire, avez appris dans les bas-quartiers de Mexico, de la bouche d'un aventurier mourant, le lieu qui recèle les fabuleux trésors de l'empereur pacifique. Cet aventurier vous a, en outre, décrit tous les dangers et les périls que vous encourriez si d'aventure il vous venait à l'esprit la folle idée de profaner le sanctuaire. Mais, juste avant d'expirer, il vous a indiqué les moyens de contourner les dangers. Malgré cela, il vous faudra une grande souplesse et une habileté sans égale pour limiter les risques.

Vous circulerez dans d'étroites galeries et utiliserez, quand cela est possible, des échelles, des chaînes, des tapis roulants et des perches. Souvent, il vous faudra sauter. Tout ratage conduisant à une mort certaine. Des trappes s'ouvriront sous vos pas. Il vous faudra observer leur cadence d'ouverture et choisir le moment propice pour les franchir. Vous rencontrerez également des herses laser (la civilisation aztèque nous étonnera toujours !) dont l'action est intermittente, là encore, il vous faudra accorder votre déplacement au clignotement de la herse. Enfin, le Mexique étant un pays où le pétrole abonde, Montezuma avait pensé qu'il serait bon d'allumer,



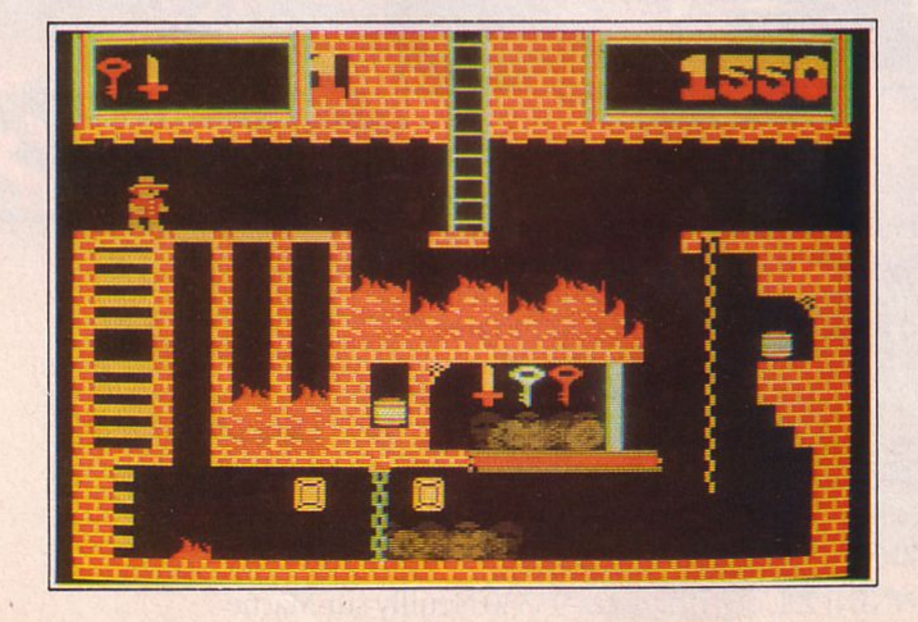
çà et là, des fosses ardentes dont les flammes traverseraient les âges. Infernal.

Ne croyez pas que ces périls soient les seuls. Des têtes de mort au contact mortel roulent ou sautillent dans les galeries. Il vous faudra enjamber les premières et passer sous les secondes. D'adorables serpents ont élu domicile dans les souterrains. Leur morsure, c'est la mort sûre ! Ils ont pour amies de sympathiques araignées géantes qui galopent à des vitesses terrifiantes.

Redoutable, tout ça, non ? Mais nous vous disions que l'aventurier avait donné quelques conseils solides à Panama Joe. Au cours de vos pérégrinations, vous aurez l'occasion de ramasser des objets fort utiles. Des amulettes, en forme de marteau, qui vous permettront d'occire temporairement (sic) certains de vos adversaires. Des clefs multicolores vous ouvriront des portes multicolores. Des épées qui tueront araignées et têtes de mort. Des torches éclaireront le ventre de la terre. Au passage, vous glanerez les pierres précieuses.

Enfin, vous parviendrez à la première salle du trésor. Le pillage (ce jeu est vraiment immoral) peut commencer mais ne se déroulera pas, non plus, sans danger. Vous passez alors au niveau suivant qui, naturellement, multiplie les embûches.●

Testé sur Compatible PC



Fiche technique

Un graphisme correct, des déplacements très souples, neuf niveaux de jeu. Une aventure qui tient en haleine et qui nécessite beaucoup d'acharnement. C'est la rançon... du pillage !

LES VOLEURS DE TEMPS

Carraz Editions
Educatif



Connaissez-vous le petit magicien qui est tout vêtu de bleu et qui s'appelle Abracadabra ?... Il habite dans une jolie petite maison et a une très grande responsabilité sur la Terre : il est gardien de tous les éléments du temps ! Seulement, un jour où il commet l'imprudence d'aller se promener, sa maison est visitée par tous les voleurs du temps qui lui prennent qui le soleil, qui la pluie, qui la neige, qui le vent...
Enfin, il ne reste plus rien ! Pour se rattraper de son imprudence, Abracadabra n'a plus qu'une solution : avoir tout récupéré avant la fin de la nuit...

Se doutant des endroits où doivent être cachés tous les éléments du temps, Abracadabra commence par se rendre chez la sorcière. Malheureusement, elle est présente mais un petit coup de baguette magique la transforme en belle petite grenouille verte. Abracadabra donne alors un coup d'œil circulaire dans la pièce et finit par repérer et libérer le petit nuage blanc. Il en reste encore cinq à délivrer ; à chaque fois, le petit magicien utilise la même méthode : neutraliser le voleur par un coup de baguette magique, repérer l'objet et le faire réintégrer sa place initiale dans la maison du magicien. C'est ainsi que cette fois, le vent se trouvait chez l'araignée, le petit soleil de printemps chez le fantôme, la neige chez le robot, la foudre chez le gnome et la pluie chez le hibou.
Chaque élément du temps ayant alors retrouvé son emplacement initial, Abracadabra fait un essai utilisant les éléments nécessaires à chaque saison (le nuage gris et le vent pour l'automne, le nuage blanc et la neige pour l'hiver, le soleil et la pluie pour le printemps, le soleil et la foudre pour l'été). Les choses étant ainsi rentrées dans l'ordre, notre magicien pousse alors un gros soupir...●

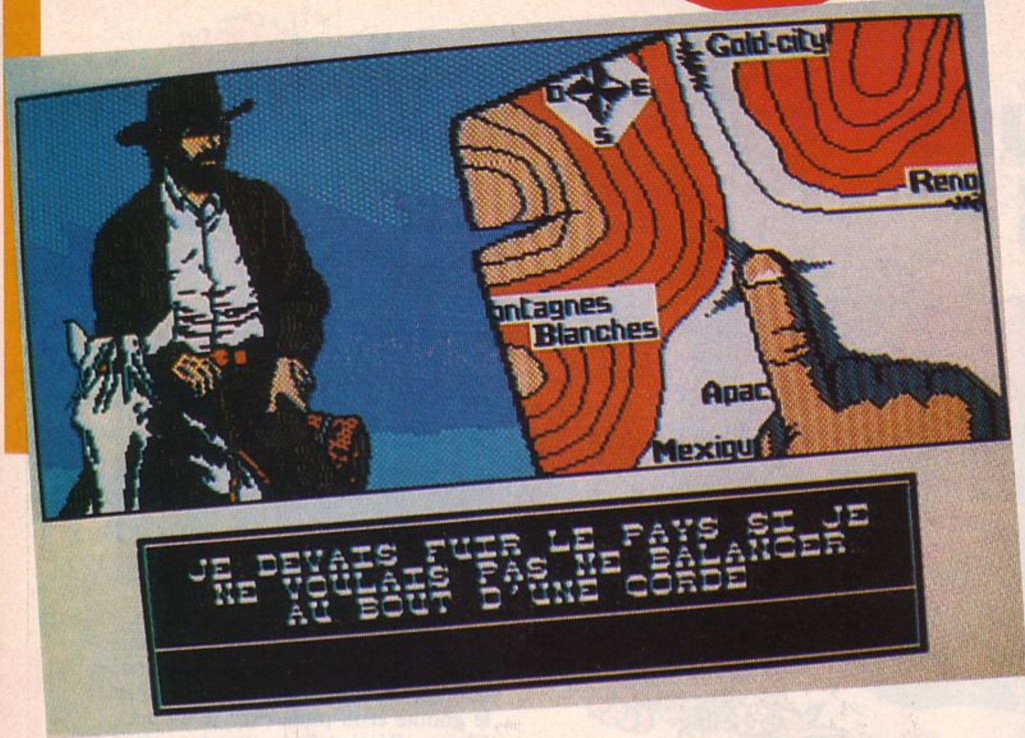
Testé sur AMSTRAD CPC



Fiche technique

Ce logiciel s'adresse aux enfants de 3 à 8 ans, est axé essentiellement sur le graphisme et présente 3 niveaux de difficulté : pour les tout petits, il suffit de récupérer l'élément volé et une aide est apportée à l'enfant s'il ne découvre pas l'élément tout seul dans le décor. Pour la tranche d'âge moyen, une difficulté supplémentaire est apportée car les voleurs sont présents. Et dans le dernier cas de figure, les voleurs ont aussi des pouvoirs ce qui rend le logiciel nettement plus difficile.
Ce logiciel présente de superbes graphismes et un niveau de difficulté assez important ce qui risque de le rendre très attrayant auprès des enfants concernés.







L'AFFAIRE SANTA FE

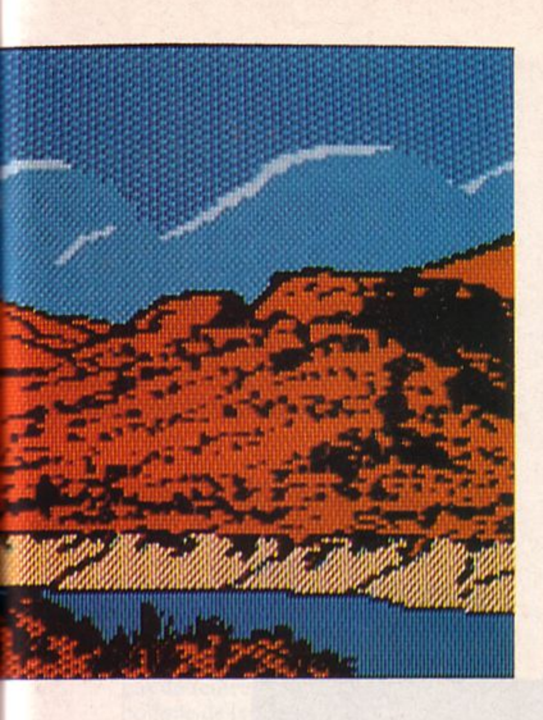
Infogrames Aventure

Je me souviendrai longtemps de cette nuit qui fit basculer ma vie ; cela s'est passé très exactement le 11 février 1848 à 2h du matin. Je me trouvais de passage dans la petite ville de Santa Fe et faisait tranquillement un poker avec Walter Mac Douglas lorsque celui-ci, voyant qu'il perdait, sortit son arme et me menaça... Je n'eus pas d'autre solution que de le tuer mais, reconnaissez que c'était de la légitime défense ! Seulement voilà : les Mac Douglas faisaient la loi dans "le quartier" et bien qu'étant dans mon droit, c'est moi qui ai dû fuir... J'évitais de me diriger vers Reno puisque c'était le Marshall de cette ville qui me poursuivait. Je décidais donc d'aller à Gold-City. Là, ayant trouvé une écurie pour mon cheval, je me dirigeais vers le saloon ; après avoir bu un verre, j'avais le choix entre deux solutions : ou je montais avec une fille ou je faisais une partie de poker (Merci ! J'ai déjà donné...). Je choisissais donc la première proposition et reprenais la route dès le lendemain matin. Je me dirigeais alors vers les montagnes blanches. Malheureusement, à cette époque de l'année, le col était infranchissable... Je fis alors la rencontre providentielle d'un trappeur qui accepta de "m'offrir" l'hospitalité jusqu'au printemps contre une somme de 100 dollars.

Dès que le printemps fit son apparition, je traversais (enfin !) le col et découvrais bientôt un spectacle désolant : les Apaches étaient passés par là, avaient torturé toute une famille et brûlé leur maison. Ma curiosité dépassant ma peur, je m'approchais de la cabane et découvrais avec stupeur une jeune femme miraculeusement épargnée... Je reprenais donc mon chemin en compagnie de Maggy pour aller à Pecos City. La malchance était au rendez-vous dans cette ville ! En effet, je me retrouvais face à un chasseur de primes très déterminé (il faut dire que 500 $ de prime, ça motive !). Je n'eus pas d'autre solution que de me laisser ligoter et de me laisser emmener à Reno pour mon procès. Ma bonne étoile m'ayant abandonné, je me retrouvais devant un juge intraitable ne me laissant guère de choix : les travaux forcés à perpétuité ou la pendaison !... Je finis par en choisir une qui n'était pas inscrite au programme : la fuite à nouveau !

Cette fois, je décidais de me diriger vers le Mexique tout en connaissant les deux principaux dangers que cela représentait : la traversée du désert d'une part et les Apaches d'autre part. Bien entendu, je ne tardais pas à les rencontrer et, dans un premier temps, ils m'épargnèrent car leur grand chef était fiévreux. Je lui fis boire une décoction dont ma mère avait le secret et... depuis j'attends les résultats, car





cela fait neuf jours que cela dure. Mourra ou mourra pas ? Ma vie tient à une simple tisane !●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Cette nouvelle aventure a tous les ingrédients du western : cow-boys, indiens, sheriff, chasseurs de primes... L'histoire est bien soutenue grâce à un graphisme de bonne qualité apparaissant sous forme d'écran graphique sur lequel peuvent se superposer des fenêtres... Les couleurs sont superbes et la musique ne donne pas l'envie frénétique de baisser le volume du son ; tout bon quoi ! A part une chose : il est parfois nécessaire de faire une manipulation de disquette ce qui n'est pas génial ; c'est un inconvénient à signaler mais qui ne doit pas vous stopper par rapport à l'intérêt de l'aventure qui est parfaitement accessible aux débutants.





JET BIKE SIMULATOR

Code Masters Simulation

C'est par temps clair et moral au beau fixe que toute l'équipe se présente au départ de cette course qui, il faut le reconnaître, ne représente qu'un petit échauffement pour les prochaines épreuves...

Les visiteurs sont nombreux pour assister à cette compétition qui est très spectaculaire et qui vous promet de vous couper le souffle... Je sens que vous commencez à vous agiter sur votre siège en vous disant : mais de quoi s'agit-il vraiment ? Va-t-on enfin savoir quel est ce sport ?

Bon d'accord, je vous le dis clairement : il s'agit de faire des courses sur un plan d'eau en chevauchant allègrement un scooter d'eau ; n'oubliez pas le casque car, à la vitesse que peut atteindre cet engin, l'eau a plus une consistance de béton que de coton ! Le premier circuit (qui est considéré comme facile !) est sans trop d'embûches, avec 5 emplacements de bouées qu'il ne faut pas rater ; nous avons deux tours à effectuer et le tout en au plus 36 secondes (pas le temps de cueillir les nénuphars !). Ouf ! Heureusement, tout le monde a réussi à se qualifier ! Nous passons donc à l'épreuve suivante. Cette fois, le circuit est déjà plus tortueux et nous disposons de 24 secondes pour effectuer le tour (il n'y a rien de trop)... Quand je pense que toutes ces épreuves ne sont que des préliminantes pour celles qui s'adressent aux concurrents dits experts sinon pro ! Alors, je ne vous raconte pas les sueurs froides lorsque nous arrivons à la scène spéciale pour cracks qui se passe au choix entre des côtes très escarpées (c'est le moins que l'on puisse dire) ou dans des ports savamment encombrés où seuls un grand entraînement et une forte concentration peuvent vous sortir d'affaire !●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Vous faites toutes les épreuves en vue du dessus, ce qui vous permet d'avoir une bonne approche du circuit. De plus, vous avez tous les ingrédients pour chercher tout à fait consciemment à chatouiller vos nerfs : les graphismes sont clairs, la vitesse de l'animation est réelle et le contrôle du jet bike s'acquiert facilement. Vous serez donc satisfait par cette simulation qui, il faut le noter, propose deux cassettes de circuits ! Il y en a donc pour tous les niveaux...





LA MARQUE JAUNE

Cobra Soft
Arcade/Aventure



Connaissez-vous la dernière ? me lance avec emphase Mortimer lorsque je pénètre dans mon salon favori du club Centaure... ''Figurez-vous que mes vieilles histoires avec la Marque Jaune ne sont pas encore terminées car je viens à nouveau de me faire avoir en beauté !...'' M'installant dans un fauteuil face à mon vieil ami qui sirote son indispensable whisky, je commence à lui raconter comment moi, Blake, j'ai quand même réussi une fois à coincer ce dangereux personnage se nommant Septimus ou la Marque Jaune...

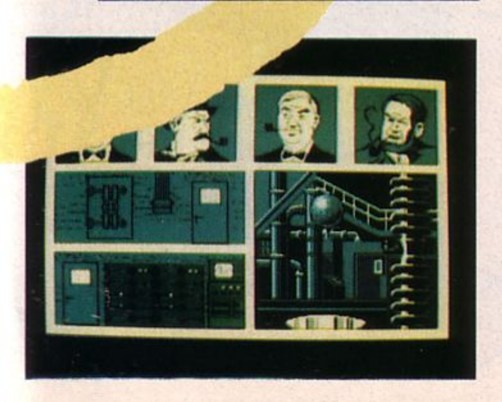
Cela s'était passé dans les docks ; ce soir là, le but de la manœuvre était d'empêcher à tout prix la Marque Jaune de s'échapper des docks ! Etant donné la noirceur de la nuit, mon premier réflexe fut d'allumer des projecteurs (élémentaire, mon cher Watson !) ; mais je me rendis bien vite compte qu'elle risquait d'emprunter le tapis roulant... Il fallait donc le neutraliser. C'est alors que je remarquai qu'une Jaguar était cachée dans l'ombre ; rien ne me fut plus aisé que de lui barrer le passage avec une autre voiture ! Mais la Marque Jaune avait encore la possibilité de fuir par une échelle (qu'il fallut escamoter), un wagonnet (qu'il fallut rendre inutilisable), un crochet pour atteindre une

passerelle (qu'il fallut descendre) ou une benne qu'il fallut fermer et descendre avant qu'elle ne puisse l'utiliser. Tout ceci étant réalisé, un dernier sursaut d'énergie me permit de tirer dans les fils et c'est ainsi que j'obtins ma première victoire sur Septimus... "Bien content pour toi ! me répliqua Mortimer tout en tirant sur sa pipe... Parce que moi, lorsqu'il a fallu que je fasse la chasse à l'homme dans Green Park, j'ai bien failli tourner en bourrique (à défaut de tourner en rond). Mais ce n'est pas tout ! Il m'a encore fallu endurer une poursuite éperdue dans les égouts (attention ! ne pas oublier d'allumer une lampe !) qui devait me permettre d'atteindre l'entrée du laboratoire secret de Septimus où se trouve la trop célèbre invention géniale de la Marque Jaune : le télécephaloscope permettant de diriger à distance un cerveau humain... Mais il faut bien te dire que je ne désespère pas de rentrer dans le laboratoire diabolique de la Marque Jaune et de tout réduire à néant..."●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Au niveau des graphismes, c'est réussi et il faut remarquer qu'il y a eu un gros travail de fait pour obtenir un résultat proche des dessins de la B.D. d'E.P. Jacobs. Parmi les 6 épisodes, celui se passant dans les docks, avec un plein écran d'action, fait très cinématographique. L'animation est de bonne qualité et relativement rapide... Par contre, une question se pose : lorsque vous avez résolu l'énigme du traquenard dans les docks par exemple, ce qui peut se réaliser relativement vite, reste-t-il un intérêt autre que visuel à vivre cet épisode ?
Dernier détail : avec le logiciel, vous trouverez un tirage spécial de la B.D. "La Marque Jaune" des éditions Blake et Mortimer.





TERRAMEX

Grand Slaim Entertainments
Arcade

Il règne une grande effervescence dans la salle de conférence où Count Damit vient d'exposer les faits motivant cette réunion... En effet, les cinq personnes présentes viennent d'apprendre qu'un météore menace d'entrer en collision avec la Terre ! Il y aurait bien une personne qui serait capable de le faire dévier et même de le détruire ! Il s'agit du professeur Eyestrain, seulement celui-ci a disparu il y a maintenant 20 ans. On sait à présent qu'il vit dans un territoire hostile à tout humain pour cause d'oiseaux préhistoriques, de pluie d'acide, de serpents empoisonnés et autres... Malgré tous ces inconvénients, il va bien falloir que quelqu'un se dévoue pour essayer de ramener le prof à tout prix ! Je vois ce que c'est ! Les doigts levés ne se bousculent pas au portillon... Je me vois donc dans l'obligation de désigner un volontaire d'office. Allez, au hasard, Big John Caine, mais dites-vous bien qu'en cas d'échec, c'est un autre d'entre vous qui prendra la relève !
L'arrivée sur le "royaume" d'Eyestrain crée un choc : comment va-t-il être possible de survivre dans un tel territoire ? Très vite, notre héros se rend compte qu'il y a des objets qui peuvent être utiles ; étant donné le nombre important d'objets existant, il faut se féliciter d'avoir à disposition toute une équipe de porteurs... C'est ainsi que notre aventurier récolte une "espèce" d'engin lui permettant de s'élever dans les airs, un tonneau, un parchemin, un canon, une flûte... (Il a de quoi faire car il a 20 porteurs !) Et lorsqu'il semble à court d'idées, il suffit de le faire penser et alors apparaît en songe l'objet qu'il serait souhaitable d'utiliser à l'instant présent. C'est ainsi que, par exemple, les affreux serpents ne représentent plus aucun danger lorsque l'explorateur a en main la flûte ou que le vide ne lui donne plus aucune angoisse lorsqu'il use de son parapluie... Par contre, une inquiétude persiste : comment fera-t-il pour que le ballon, qui s'élève dans les airs, ne finisse pas par éclater ?●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Lorsque vous découvrez ce logiciel, ne vous attendez pas à trouver un graphisme exemplaire... Mais sachez que l'animation est de bonne qualité et que vous trouvez dans Terramex des petits clins d'œil sympathiques comme le fait, par exemple, de faire penser votre héros ou de le voir réagir aux actions que vous voulez lui faire réaliser... Logiciel donc original et mignon, mais qui ne vous donnera sans doute pas des poches sous les yeux pour cause de nuits blanches.

TEDDY BOY

Sega Arcade

Teddy Boy est un sacré garnement. Il passe ses journées à traverser les labyrinthes en tirant sur tout ce qui bouge. Remarquez, il n'a pas tort car "ce qui bouge" c'est une ribambelle d'ennemis qui ne veulent rien de plus que sa mort.
Pour se défendre, il possède un microgun (petit revolver, si vous préférez). Alors il doit tirer, afin de miniaturiser ses ennemis (comme s'ils ne pouvaient pas mourir dès le premier coup...). Ensuite, il lui faut heurter ces miniatures pour les mettre définitivement hors d'état de nuire, ceci dans un temps limité bien sûr... Heureusement que Teddy court vite, très vite et est suffisamment agile pour sauter au-dessus des obstacles.

Testé sur SEGA

Fiche technique

Le but n'est pas passionnant ; en revanche, lorsque l'on a chargé Teddy Boy, on ne sait comment s'arrêter d'y jouer... Encore une fois, c'est mignon, bien animé, coloré et la musique très gaie vous entraîne dans des parties qui n'en finissent pas. Teddy Boy : c'est franchement sympa.

PIT POT

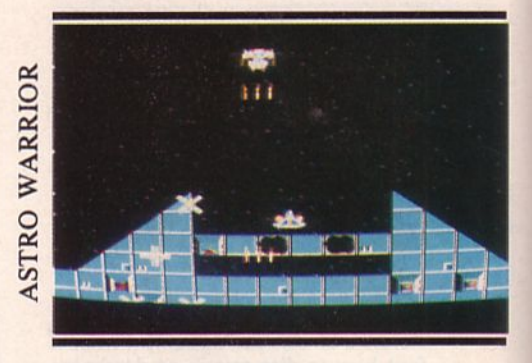
Sega Arcade

Il était une fois, dans le château magique de Pit Pot, une princesse emprisonnée (encore !...) par un méchant, très méchant sorcier. Celui-ci, comme tout sorcier normal, voyageait à dos de balai. Ça avait l'avantage de ne pas dépenser trop d'énergie mais, en revanche, ce n'était pas pratique pour le transport des bagages.
Ce jour-là, il laissa tomber accidentellement sa massue magique juste devant l'entrée du château. Igul, le chevalier vint à passer et saisit l'objet. C'est ainsi qu'il tenta de délivrer la douce princesse Rommy. (NDLR : "douce" n'est pas dans l'histoire mais c'est toujours doux une princesse, surtout en prison).
Hélas, le pauvre Igul ne trouva pas tous les trésors nécessaires à la libération de sa dulcinée et c'est pourquoi Rommy attend toujours un vaillant chevalier pour venir la délivrer (sniff...).

Testé sur SEGA



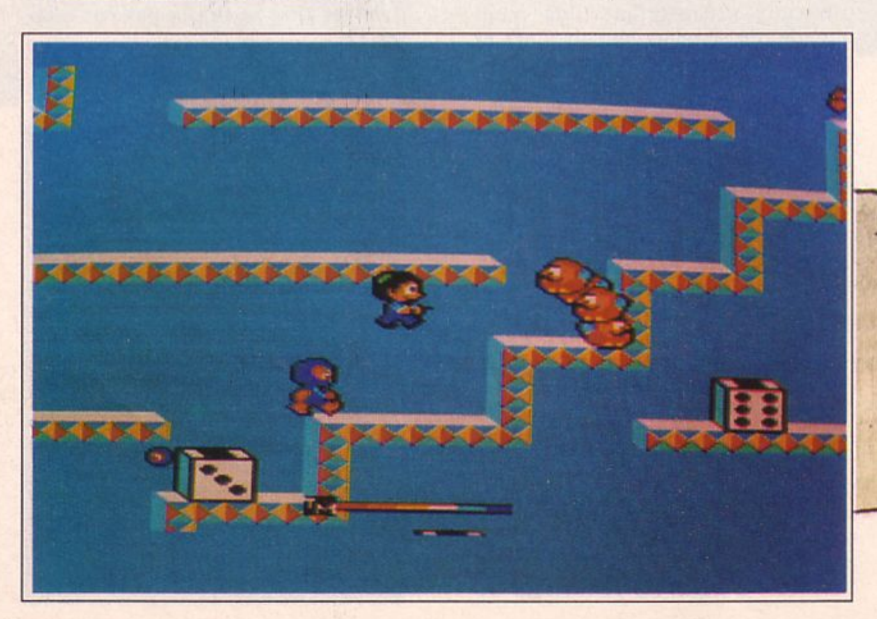
ASTRO WARRIOR



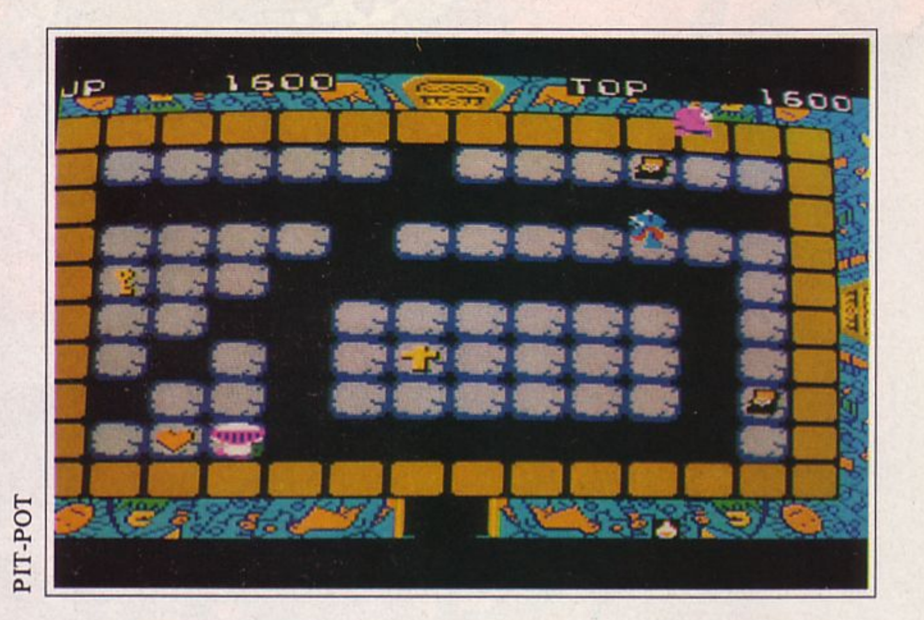
ASTRO WARRIOR

Fiche technique

Pit Pot est un jeu d'arcade très simple se déroulant à l'intérieur des différentes pièces d'un château. Le héros devra récolter tous les trésors qui s'y trouvent et éviter de rencontrer des ennemis (genre de petits nounours bleus ou roses très mignons).
Les graphismes sont assez naïfs, les couleurs tendres et gaies, l'animation est simple mais agréable. Quant à la musique elle pourrait être empruntée à un manège ou une fête foraine. Vous l'avez compris Pit Pot est un jeu très sympa, facile et bien réalisé. Il sera toutefois plus destiné aux jeunes joueurs car son niveau de difficulté est vraiment très simple.







PIT-POT

Sega
Arcade/Espace

Astro Warrior est le second logiciel de la compilation sur cartouche comprenant déjà Pit Pot/Astro Warrior. C'est un Altaïr version Sega, ce qui veut dire que la réalisation en est très bien faite. En effet, les logiciels pour Sega sont, en général, de bonne qualité et d'un excellent rapport qualité/prix.
Ici, le but du jeu est de constituer des réserves d'armes et de descendre tous les ennemis qui montrent leur nez. Rien de bien original mais un soft à posséder quand même.

Testé sur SEGA

Fiche technique

Voici l'exemple d'un logiciel bien réalisé, tant du point de vue graphique qu'animation. La musique tirée du thème du célèbre "Lac des Cygnes" est en harmonie avec le jeu. Bref, un bon soft, en quelque sorte une valeur sûre des jeux pour Sega.



PRO WRESTLING

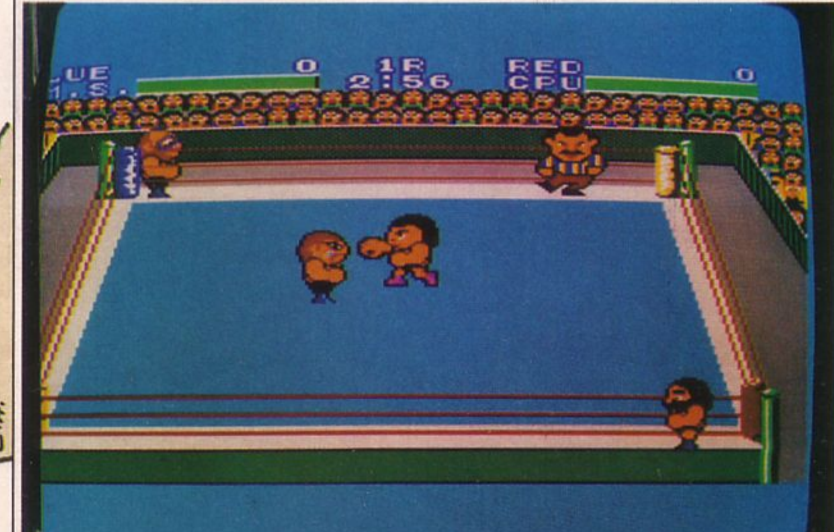
Sega
Simulation de catch

Le crabe de Boston, ça vous dit quelque chose ? Et la balançoire géante ? Non plus ? Ben, faudrait penser à suivre les matchs de catch de temps en temps... Vous y verrez des monstres mi-homme, mi-bête se battrent comme des chiens (ou même pire) sur un ring, entourés de spectateurs assoiffés de sang. Ah, il est beau le genre humain !...
Pour en revenir au crabe de Boston, il s'agit tout simplement d'une prise de catch.
Je ne sais si c'était le crabe de Boston ou la langouste de Cuba mais en tout cas, les deux héros viennent de nous faire une démonstration de ce qu'un homme peu faire de plus laid, à savoir : taper sur son adversaire sans mesurer sa force, lui sauter dessus à pieds joints jusqu'au moment où l'autre, le visage caché sous son masque de bourreau, s'écartèle complètement. Bravo messieurs pour cette violence gratuite. (Enfin, gratuite... ça vaut quand même le prix d'un logiciel...).

Testé sur SEGA

Fiche technique

Pour une fois, on va pouvoir dire du mal d'un logiciel Sega. C'est rare mais cette fois, ça en vaut la peine. Imaginez plutôt : lorsqu'un des joueurs saute sur l'autre, celui-ci se coupe en deux puis se recolle, étonnant non ? Attendez, ce n'est pas tout...
La corde du ring se déforme à environ 1m de l'endroit où a échoué le joueur.
Bref, l'animation est franchement ratée, les graphismes sont plutôt moches. La seule chose à peu près correcte est la musique : ça fait peu, trop peu, alors gardez vos sous !



SUPER MARIO BROS

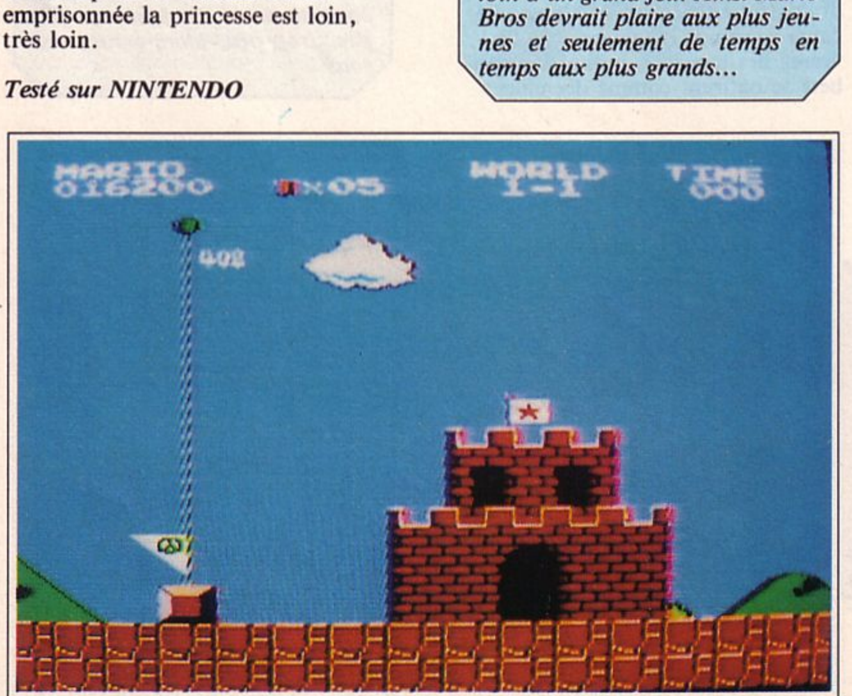
Nintendo
Arcade

Oh la la ! Quelle histoire ! Encore une princesse prisonnière... ça devient dangereux d'appartenir aux familles princières maintenant. Cette fois, c'est de la princesse Champignon qu'il s'agit. Elle a été enlevée par la tribu des tortues Koopa. Ces vilaines bestioles ont dressé toute une armée contre le royaume Champignon. Des champignons Goomba qui ont trahi leur royaume, aux tortues volantes (si, si, ça existe dans ce monde là...), sans oublier les scarabées bourdonnants et les plantes Piranha, tout le monde se met en travers de la route de Mario. Vous ne le connaissez pas ? Mario est un petit bonhomme bien courageux, parti seul à la recherche de la princesse.
Il sera tantôt le Mario normal, tantôt Super Mario ou mieux encore Mario féroce, facile à reconnaître à sa tenue de plâtrier ou de peintre en bâtiment.
Du courage, il lui en faudra beaucoup car le château où est emprisonnée la princesse est loin, très loin.

Testé sur NINTENDO

Fiche technique

Ce jeu ressemble beaucoup à Alex Kidd in Miracle World, (jeu sur console Sega). L'animation est la même : rapide, offrant la capacité de sauter, courir, tirer. Le graphisme et les couleurs sont eux aussi du même tonneau, excepté la transformation de Mario en Super Mario qui prend alors une taille très importante. L'ensemble en fait un soft sympa mais pas très beau, les qualités des réalisations Nintendo laissant trop souvent à désirer... Encore une fois, on est loin d'un grand jeu. Ainsi Mario Bros devrait plaire aux plus jeunes et seulement de temps en temps aux plus grands...





DONKEY KONG

Nintendo
Arcade

Ben voilà ! Pendant que Mario jouait les héros en tentant de libérer la princesse Champignon, c'est Pauline, sa petite amie qui s'est fait enlever par l'abominable Donkey Kong. J'vous jure, pas moyen d'être cool avec ces nanas qui passent leur temps à tomber dans des guet-apens d'enfer !
Pas trop arrivé de sa chasse aux tortues, Mario a repris son bleu de travail, sa casquette et est parti en quête de sa ''meuf''. Seulement voilà, cette horrible bestiole de Donkey Kong ne s'est pas contenté d'enlever Pauline : il a aussi eu la lamentable idée de faire rouler sur la route tous les tonneaux qu'il avait près de lui. Imaginez un peu le tableau : Mario, paniqué, courant vers sa bien-aimée et sautant par-dessus les tonneaux qui dévalent la pente... Ah ! C'est que c'est du sport d'être amoureux...

Testé sur NINTENDO



En revanche, lorsque le temps est au beau fixe, c'est un jeu d'enfant que d'envoyer la balle dans le trou. Il suffit juste de sélectionner le bon club (canne de golf, si vous préférez) et puis d'ajuster le tir.
Tenez par exemple, lorsque vous arrivez dans un bac de sable, inutile de choisir un club de bois, ça ne vous servirait qu'à vous éloigner du trou. Non, dans ce cas, il faut prendre le club ''spécial sable''. Vous voyez, ce n'est pas plus compliqué que ça... Ah mais, je cause, je cause et nous n'avons pas vu arriver votre tour. Alors, calme, concentration et hop ! Oui c'est bien, plus que deux coups et la balle atteint son but. Mais, dites-moi, vous ne me semblez pas si débutant que cela ?

Testé sur ***NINTENDO***

Fiche technique

Après avoir calculé tous les paramètres intervenant dans ce jeu, l'erreur devrait être infime. C'est alors du vrai travail de pro qu'il suffira d'affiner au fur et à mesure des parties. Ce soft est très bien réalisé, tant au point de vue graphismes qu'animation. Pour une fois, le joystick Nintendo n'est pas un handicap car le jeu se joue très facilement. L'intérêt est très important et se trouve doublé par la possibilité de jouer à deux (au coup par coup ou par trous). Bref, sans doute une des meilleures réalisations pour Nintendo : a posséder absolument.

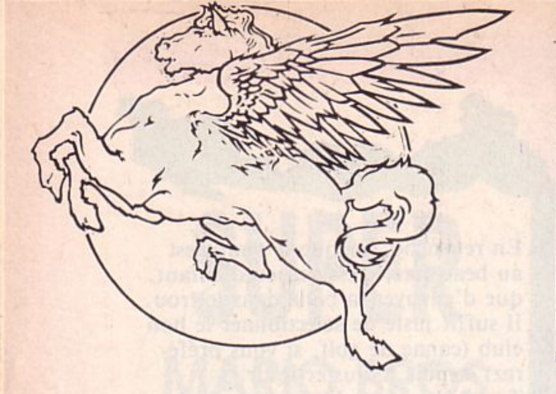
GOLF

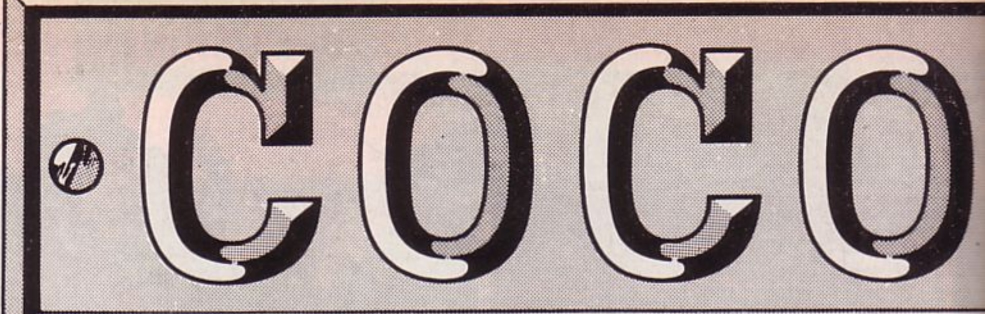
Nintendo
Simulation sportive

Arrgh ! Le vent a encore dévié la balle. C'est toujours pareil : dès que j'arrive à 50m du drapeau, une rafale de vent m'envoie la balle à 60m derrière les arbres ou dans l'étang. Ouais ! C'est rigolo la 1re fois, mais j'vous jure qu'au bout de quinze essais, y'en a ras le bol de ce vent...

Fiche technique

Donkey Kong est un jeu d'arcade se déroulant sur des échafaudages en pente, avec des échelles cassées et des tonneaux qui roulent, roulent, roulent pour vous écraser. L'animation n'est pas géniale, les graphismes sont ''rikikis''. En revanche, la musique mérite que l'on augmente le volume, mais attention car elle devient vite, très vite agaçante. L'ensemble ? Un soft moyen qui ne mérite pas vraiment que l'on s'y arrête.





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	
ALBUM UBI	210/250
COMPUTER HITS 6 VOL. 4	140/180
FIVE STAR VOL. 3	110/169
4 ACES	139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME, SET ET MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL. 2	95/145
ANDY CAPP	95/169
BOBBLE GHOST	145/195
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CHAIN REACTION	95/145
CAPTAIN AMERICA	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
EXIT	/195
ENDURO RACER	89/139
FORTUNES DU FOOTBALL	190/210
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
IZNOGOOD	195/245
INDIANA JONES	95/145
LA MARQUE JAUNE	245/245
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
LES RIPOUX	190/210
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	/185
L'ANNEAU DU ZENGARA	145/185
MYSTIQUE	/190
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
MASK TWO	95/145
OUT RUN	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARD SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TETRIS	95/145
TURLOGH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
GAME, SET ET GAME	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
ALBUM EPYX N.2	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
6 PACK VOL.2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
APOLLO 18	120/190
ANDY CAPP	95/145
AIRBONE RANGER	169/199
ACE 2	95/149
BARD'S TALES	/195
BASKET MASTER	89/145
BANGKOK NIGHTS	95/
B 24	169/219
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/169
BARBARIANS	89/139
CHAIN REACTION	95/149
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	/240
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATHWISH 3	95/149
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLYING SHARK	89/129
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GALACTIC GAME	95/145
GRAND PRIX 500CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
INTRIGUE	/179
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
ICE HOCKEY	110/169
INDIANA JONES	89/139
JINXTER	/245
LORDS OF CONQUEST	/230
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
LEGACY OF THE ANCIENT	/269
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
MEAN STREAK	95/145
MASK 2	95/145
OCTAPOLIS	99/145
OKINAWA	90/140
OUT RUN	95/145
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
POWER STRUGGLE	90/140
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M. PEGASUS	/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/169
SUPER STAR SOCCER	95/180
STREET SPORT BASEBALL	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
TRANTOR	89/139
WARGAME CONSTRUCTION SET	240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET ET MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ACE 2	95
ARKANOID	89
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
CAPTAIN AMERICA	95
COMBAT SHOOL	89
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95
FLYING SHARK	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GALACTIC GAMES	95
GUNSHIP	95
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
IMPOSSIBLE MISSION 2	89
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89
MATCH DAY 2	89
MASK 2	89
OUT RUN	95
PLATOON	89
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
THE PAWN (128K)	149
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL/XE

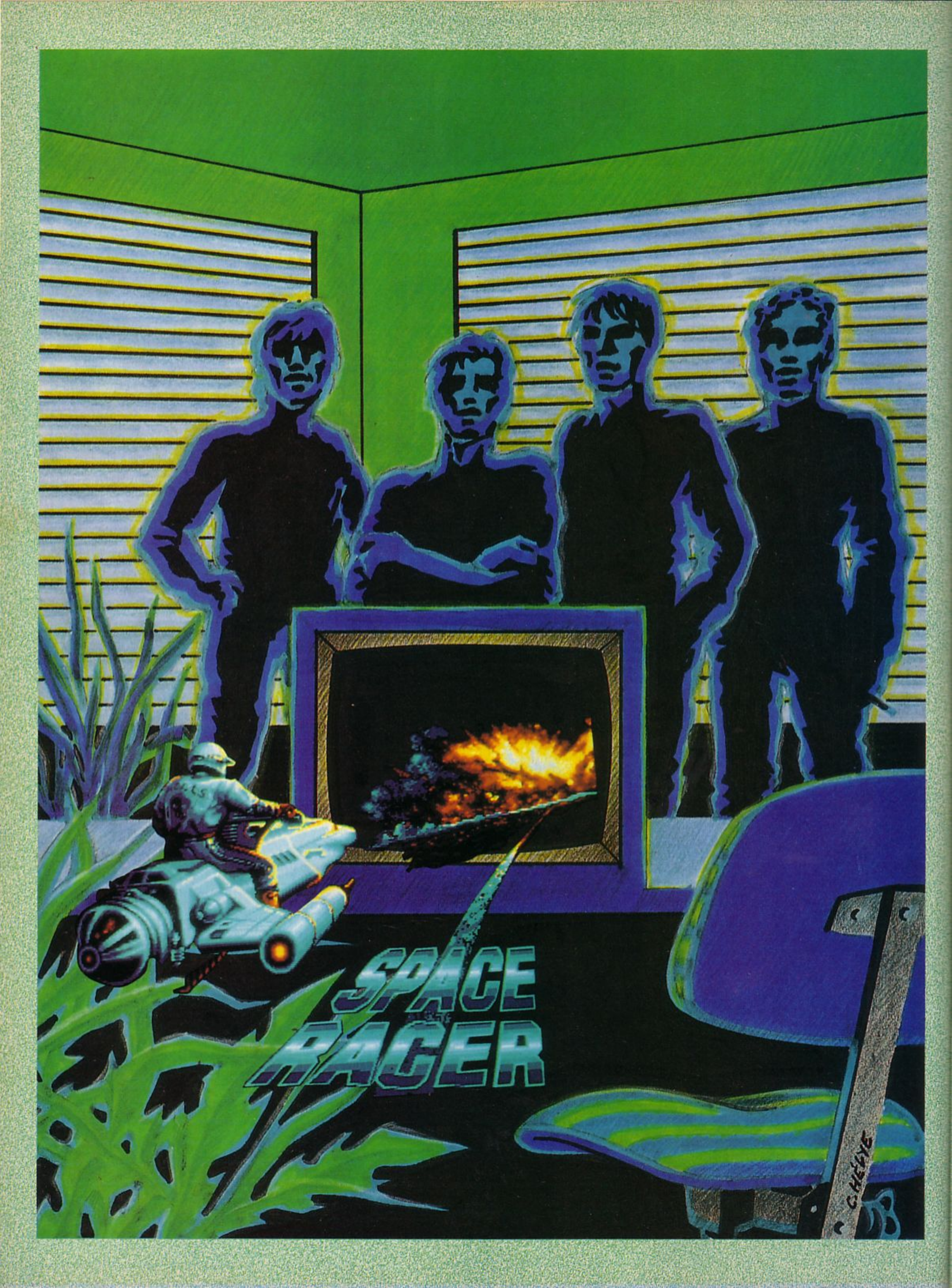
COMPILATIONS :	
ATARI ACES	95/
PLATFORM PERFECTION	95/
SHOOT EM UP	95/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/
CRUSADE IN EUROPE	120/169
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/
NINJA	69/
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

JEUX :	
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CRAZY CARS	195
CLASSICS 2	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
L'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GULFSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGRUPPE	350
KING QUEST III	440
LE MAITRE DES AMES	215
LE NECROMENCIEN	195
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	269
RAD WARRIOR	245
RINGS OF ZILFIN	290
STARFLIGHT	245
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TAU CETI	195
TEST DRIVE	350
UTLIMA 3	225
ULTIMA 4	225
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	185
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
EDUCATIFS :	
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	280
BALADE OUTRE RHIN	280
ENIGMA A OXFORD	280
VISA POUR HIDE PARK	250
MATH 3EME	260
MATH 6EME	260
OBJECTIF MONDE	220
OBJECTIF FRANCE	220

ATARI 520/1040 STF

ALTERNATIVE WORLD GAMES	245
ALBUM EPYX	239
ARKANOID	120
BILL PALMER	225
BUBBLE BOBBLE	175
BIVOUAC	180
BUBBLE GHOST	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
BALANCE OF POWER	295
CHECKMATE	120
CALIFORNIA GAMES	290
CHIMERA	225
CATCH 23	225
CRAZY CARS	225
COLONIAL CONQUEST	275
DIEUX DE LA MER	195
DARK CASTLE	345
DONGEON MASTER	290
DEMONIAC	225
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	269
ECO	195
ENDURO RACER	190
FORMULA 1 GRAND PRIX	195
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II.NF	345
GUNSHIP	225
GAUNTLET	165
GOLDRUNNER	185
GOLDEN PATH	175
GRAND PRIX 500CC	190
GUILD OF THEIVES	185
HOT BALL	249
IRON LORD	285
IMPACT	140
INDIANA JONES	165
JUMP JET	245
JINXTER	245
KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3)	290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MASQUE +	195
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MISSION ELEVATOR	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OUT RUN	195
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
POLICE QUEST	390
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149
PROHIBITION	179
PHANTASIE 3	235
PAWN	220
QUEST	225
RAMPAGE	169
RING IF ZILFIN	245
ROAD RUNNER	175
ROADWAR EUROPA	245
SKY RIDER	195
SPY VS SPY	290
SPACE QUEST 2	295
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
SENTINEL	175
SAPIENS	195
SILENT SERVICE	215
TERRAMEX	245
TETRIS	245
TEST DRIVE	295
TURLOGH LE RODEUR	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TANGLEWOOD	185
TRAUMA	225
TERRORPODS	195
T.N.T.	195
U.M.S.	245
ULTIMA 3	235
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235


SPACE RACER
C.HELYE

NAISSANCE D'UN JEU

A quelques exceptions près, il serait illusoire de croire qu'un programmeur isolé puisse, de nos jours, sortir un jeu répondant aux critères de qualité que l'on est en droit d'attendre de la nouvelle génération de jeux sur micros. La naissance d'un tel logiciel passe par de nombreuses étapes, souvent méconnues de l'utilisateur. Bien sûr, les lecteurs d'Arcades ont pu se rendre compte au vu des interviews de concepteurs que nous avons déjà publiées, de l'immense travail qui précède l'arrivée sur les étagères des revendeurs de leur jeu favori.

Quels sont, selon vous, les principaux outils du "programmeur-concepteur" : un bon éditeur-assembleur ? Une documentation complète sur le système d'exploitation de sa bécane ? Une Thermos de café toutes les 2 heures ? Non, vous n'y êtes pas : c'est un crayon, une gomme et un bloc de papier !

L'idée de base consiste à ne pas se lancer tête baissée dans la réalisation. Avant toute chose, il convient de se poser quelques questions... et d'y répondre honnêtement. La première est : que vais-je faire ? Si la réponse est : un pendu, un Pac-Man ou un Space Invaders, il vaut mieux s'arrêter tout de suite et consacrer toute son énergie à la culture des champignons de Paris ou à l'élevage des asticots.

Le premier critère d'un jeu, pour qu'il connaisse le succès, doit être son originalité. S'il apparaît comme impossible d'innover en permanence, on doit s'imposer alors de traiter le sujet en y apportant des améliorations telles, que le jeu apparaisse alors comme différent. Ces améliorations peuvent viser le graphisme (passage en 3D surfaces pleines, par exemple), l'animation (beaucoup plus rapide grâce à une programmation très rigoureuse), le scénario (jeu plus riche en tableaux ou en situations), etc.

Pascal Jarry

Le second critère est assez lié au premier : c'est l'intérêt du jeu. Il est inutile de concevoir un logiciel qui ne plaira qu'à un nombre restreint d'utilisateurs. Il en va ainsi des wargames qui ne passionnent qu'un nombre limité de joueurs...

Alors, ensuite, on passe à la réalisation ? Non ! Il faut d'abord établir un cahier des charges dans lequel on va définir les règles du jeu, les performances recherchées, le type d'illustrations graphiques et sonores. Les règles du jeu doivent être claires dans l'esprit du concepteur, sans pour autant être figées car il pourra s'avérer intéressant de les modifier lors des premiers essais. Les performances recherchées vont imposer le langage de programmation. Si beaucoup de développeurs travaillent maintenant en "C", le BASIC, s'il est bien utilisé, peut encore servir pour un jeu d'aventure ou de réflexion et l'assembleur n'a pas son égal pour les jeux d'arcades, quoique là encore, le "C"... Pour les illustrations graphiques et sonores, il faut connaître ses propres limites et l'on aura tout intérêt à faire appel à un ami graphiste ou musicien.

L'idée de base consiste à ne pas se lancer tête baissée dans la réalisation.

On parvient alors au stade où l'équipe se forme et où le projet est bien défini. Il est enfin envisageable de passer à la réalisation. Cette phase est la plus longue car elle suppose l'élaboration des algorithmes, la programmation et... les différents essais. La conception par modules offre de multiples avantages. Dans un jeu d'arcade, on testera le déplacement des différents mobiles même si le décor de fond n'est pas encore présent. Par contre, dès la mise en place de celui-ci, il sera important de vérifier que fond et mobiles n'interfèrent pas de manière disgracieuse, par exemple.

La phase d'essai demande beaucoup de rigueur : toutes les possibilités doivent être envisagées et il est impardonnable qu'un jeu se plante dans une situation particulière. On s'achemine ainsi tout doucement vers la phase "finition" où l'on attachera

aspects 3D. Pour apporter du piment au jeu, la simulation est doublée d'une course pendant laquelle le héros devra piloter son scooter mais aussi, combattre des ennemis. On aboutit ainsi à quelque chose d'original : ce n'est pas une course de moto (puisqu'une dimension supplémentaire y est ajoutée) et ce n'est pas une simple simulation car, dans ce genre de logiciel, il est assez rare de trouver des combats type "arcade".

La phase d'essai demande beaucoup de rigueur.

Au départ, le programme est développé pour le ST. Pascal Jarry avait prévu de ne jouer qu'avec la souris mais il s'est bien vite rendu compte que, d'un coup de poignet, on pouvait traverser tout l'écran. Le joystick ne fournissant qu'une information digitale limitée, l'auteur décidait d'utiliser cette limitation en obligeant le joueur à anticiper les mouvements du pilote, rendant ainsi le jeu plus palpitant.
La moto se déplace sur un rail qui donne au pilote une indication de la trajectoire à suivre. Mais cela ne limite en rien ses déplacements car il peut s'en éloigner à volonté, au prix il est vrai, d'une perte de points assez conséquente ! Au départ, le rail était uni. Par la suite, il a été décidé de le hachurer afin de donner une impression de vitesse et de déplacement plus importante.

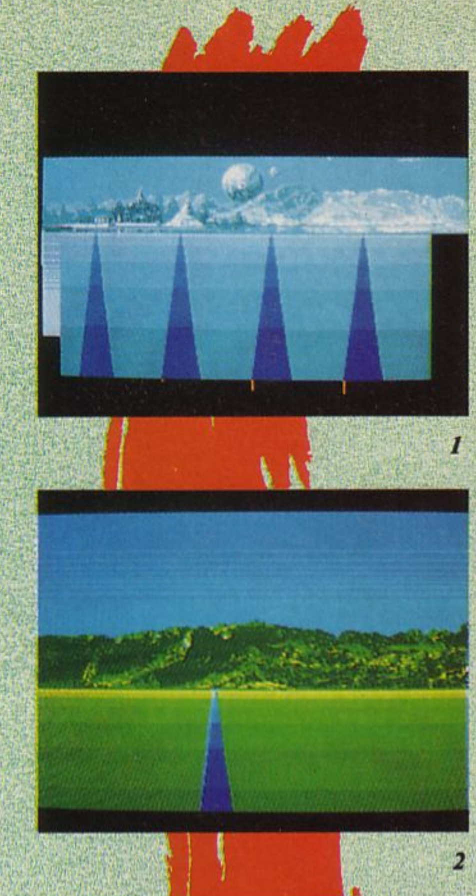
Quant aux bosses, le logiciel les gère ligne par ligne ce qui permet d'obtenir un mouvement très coulé. Le programmeur a misé, on le voit, sur la fluidité des déplacements et l'impression d'espace.
Questionné, Pascal Jarry a bien voulu nous livrer certaines de ses astuces, voire quelques petits secrets. Laissons-lui la parole !



Bruno Masson

une importance particulière à la "jouabilité" (ouh ! le vilain mot !), la rapidité de l'action, le choix des touches, l'absence de "rebonds" (actions qui s'enchaîneraient malencontreusement lors d'un choix) : tout doit être soigneusement analysé. Le jeu sera mis entre les mains de novices (s'ils réussissent à jouer, c'est que tout va bien) et de joueurs confirmés (s'ils "accrochent", c'est que le jeu présente un intérêt certain). La phase finition comprend tous les embellissements : page titre, musique d'introduction, notice éventuelle. Il est évident que cette phase ne sera réalisée que si l'on a la certitude de vendre le produit. Du reste, les éditeurs prennent souvent en compte des jeux inachevés et confient la finition à des artistes avec lesquels ils ont l'habitude de travailler.
Enfin, le produit protégé et dupliqué arrive dans les rayons des revendeurs. Sa vie publique peut commencer.
Pour illustrer ce schéma, nous avons choisi l'exemple d'un jeu d'arcade dont la sortie est imminente. Il sera édité par Loriciels et nous vous livrons, en exclusivité, les secrets de sa naissance.

Chez Loriciels, on possède une équipe de programmeurs internes à laquelle appartient Pascal Jarry. Son idée de base était de réaliser un jeu qui lie à la fois l'aspect "simulation" (avec gestion de bosses, comme on le voit souvent dans les jeux de café) et l'aspect "scooter de l'espace" (comme dans la guerre des étoiles).
Mais Pascal voulait aussi que son jeu laisse toute liberté au joueur : possibilité de se déplacer dans l'espace, à droite comme à gauche, en haut comme en bas, en profondeur, tout en exploitant au maximum les

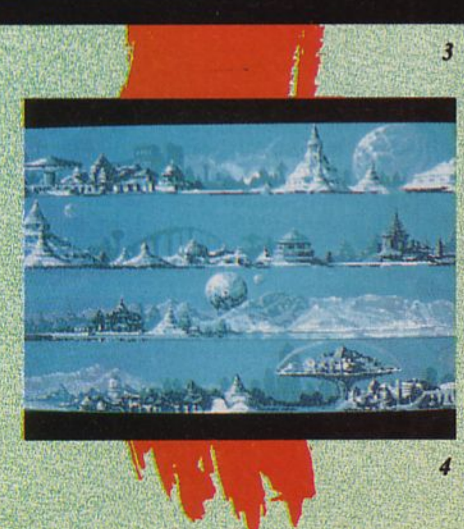


1

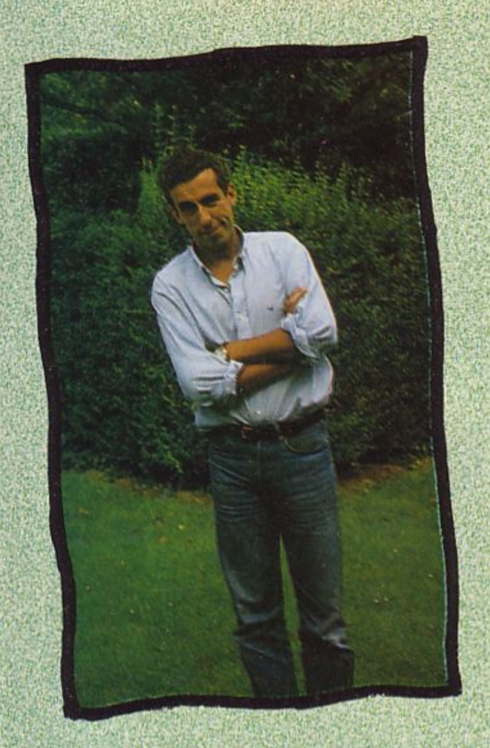
2



3



4



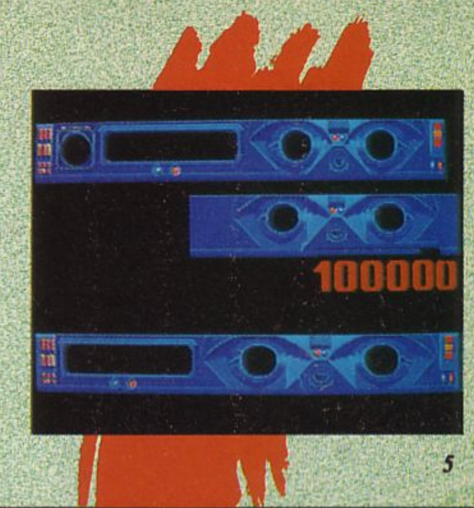
Michel Winogradoff

"Pour définir un parcours, je dispose d'un jeu de bosses et de virages "type". Un parcours est une suite de bosses et de virages. En fonction de la position actuelle et des ordres du joueur (vitesse, déplacement), je sais où le héros sera positionné sur le parcours lors du prochain affichage.
1°) je calcule le relief et les courbures de la piste visualisée. Je trace la piste à l'écran ainsi que le décor d'horizon : ce sera mon fond d'affichage.
2°) pour chaque lutin, je calcule sa prochaine position sur la piste en tenant compte de sa vitesse et de ses possibilités de déplacement (collision ?).
3°) une fois chaque lutin déplacé, je les situe à l'écran et je les trie (lequel devant lequel ?) et j'affiche.
4°) pour afficher, je masque le fond avec la silhouette de ma matrice puis je force la matrice. Le procédé est nécessaire pour permettre le détourage des lutins et leur superposition".

Mais Pascal voulait aussi que son jeu laisse toute liberté au joueur.

La programmation s'effectue en étroite collaboration avec les graphistes.
"A la base, le programmeur donne des directives aux graphistes, en fonction du scénario, du type de jeu, et de la machine sur laquelle le logiciel est développé.
Tout est déterminé d'après le nombre d'images par seconde : si l'on veut obtenir un jeu très coulé, il faut au minimum 10 images/seconde. Cela entraîne un certain nombre de contraintes, aussi bien pour le programmeur que pour les graphistes.
Ensuite, le programmeur s'impose d'autres obligations telles que l'animation plein écran (au moins pour les versions sur Atari et IBM PC), la taille des matrices c'est-à-dire des zones dessinées (pour ce logiciel, elles ont été choisies volontairement grandes : personnages, poteaux, etc), un bruitage adapté".

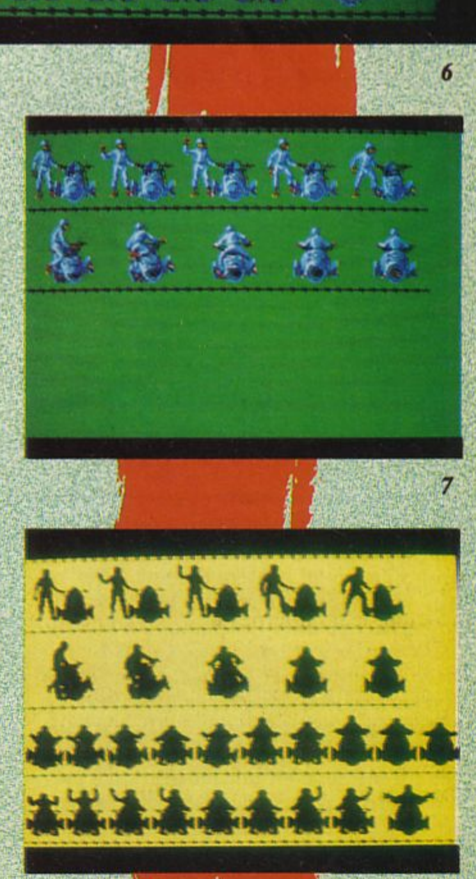
Si l'on prend l'exemple du rail, Bruno Masson et Yvan Gaidon, les graphistes de Space Racer, nous expliquent que, pour des raisons techniques, bien qu'un seul rail soit visible à l'écran, 4 ont été dessinés.
"De par sa structure écran, l'Atari ST ne laisse pas beaucoup de liberté pour le positionnement des matrices sur l'axe horizontal. Soit on choisit la rapidité, et on positionne les rails au 1/20e près (1/20è d'écran = 16 pixels), soit on choisit la finesse avec des rotations pour obtenir une précision au pixel près (lenteur de gestion). Nous avons choisi un intermédiaire : quelques rotations pour une définition au 1/80e, soit 4 pixels. Donc, pour le rail qui doit être affiché au pixel près, on a 4 rails identiques distants d'un multiple de 4 + 1. (Photos 1 et 2).
En résumé, en utilisant 4 rails au moment de la réalisation des graphismes, on a usé en quelque sorte d'un artifice pour obtenir au final un déplacement plus précis. Cette contrainte est valable pour tous les autres objets animés du logiciel.
Pour le décor de fond, on a utilisé 4 bandes mises bout à bout. Par effet de bouclage, et grâce au scrolling latéral, on obtient une impression de décor continu (photos 3 et 4).
Le tableau de bord comporte des parties animées : chiffres, points lumineux qui se déplacent, étoiles qui clignotent, qui ont fait l'objet des mêmes contraintes que pour le rail (4 pixels...) (photo 5).



5



6



7

8



Yvan Gaidon

Pour les personnages, l'animation est réalisée sur le même principe que pour les dessins animés, mais avec un peu moins d'images (10 images/seconde au lieu de 12 pour les dessins animés traditionnels) en raison de contraintes techniques. (Photos 6 et 7).
Allant de pair avec les objets animés, on défini les masques. Ils représentent la silhouette de ces objets.
On a utilisé le noir comme couleur 0. Les masques servent à "écraser" l'endroit de l'écran où l'on placera les dessins mobiles. Sans ces masques, toute image affichée aurait une forme rectangulaire (forme d'une matrice) au lieu d'être "détourée." (Photo 8).

Autre partie importante d'un logiciel de jeu, celle qui lui confère l'aspect "fini".

Autre partie importante d'un logiciel de jeu, celle qui lui confère l'aspect "fini" et qui demande également beaucoup de soins, la page titre. Les photos 9 à 11 montrent son évolution.
"On a utilisé pour la page écran (dessin fixe) une palette de couleurs indépendante. Cette page doit pouvoir être affichée seule, elle est donc indépendante par rapport au jeu lui-même, c'est une illustration à part. Le vaisseau principal a été réalisé avec le logiciel CAO 3D, puis retravaillé ensuite avec DEGAS ELITE.
C'est la seule image, avec les décors (paysages), qui a été digitalisée. La digitalisation permet d'obtenir une image noir et blanc, que l'on retravaille ensuite pour y adapter des couleurs et affiner les détails. Les graphistes ont utilisé plusieurs photos digitalisées qu'ils ont superposées, assemblées, déformées, etc.
Les parties mobiles ont été réalisées avec la palette de couleurs réservée aux objets animés du jeu. Le titre a été réalisé puis déformé avec le logiciel ART DIRECTOR et retravaillé ensuite avec DEGAS ELITE (photo 12).
Une palette de 16 couleurs a été utilisée pour l'ensemble du jeu. Un dégradé de 5 bleus a été réservé aux parties animées : rail, tableau de bord, fusée principale. Les autres couleurs ont été affectées aux décors et vaisseaux ennemis.
Il est à noter qu'une partie des couleurs est spécialement réservée aux objets mobiles (fusée principale, rails, parties animées du tableau de bord...), couleur qui reste constante quel que soit le niveau de jeu choisi, de manière à pouvoir, en revanche, changer les couleurs du décor."
Le joueur admirera la richesse des détails que lui offrent les graphistes. Regardez en particulier la ville sous globe !



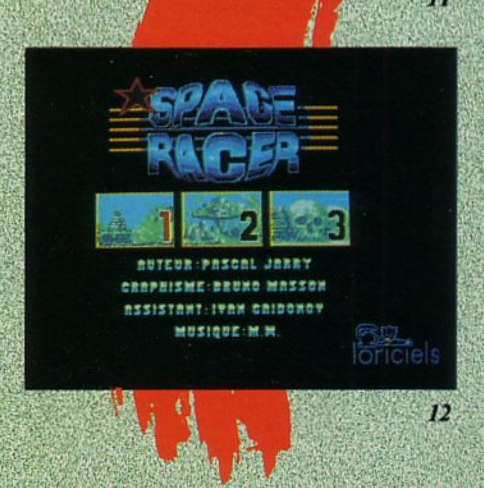
9

10

Enfin, il convient de donner quelques explications sur le choix du nom. Il doit marquer les esprits et, s'il est plus tard au sommet des hit-parades (on n'en doute pas pour Space Racer) il doit être facile à retenir. Au départ, le nom choisi avait été "Racer", mais il évoquait trop le concept de pilote de Formule 1, et pas assez celui de course de l'espace. Un brainstorming de l'équipe Loriciels devait permettre de déterminer le nom définitif : Space Racer. Avouez que ça sonne bien ! De plus, le logiciel devant être commercialisé aux Etats-Unis dans les mois qui viennent, le nom pourra être repris tel quel.
Voilà ! Toi le joueur qui va découvrir bientôt Space Racer, aurais-tu imaginé quelle a été sa vie cachée pendant les quelques 6 mois qu'aura duré son développement ? ●



11



12

GEROHNIMO, L'APACHE QUI VOUS FAIT ECONOMISER VOS SIOUX !!!!
UNE CALCULATRICE GRATUITE !!!!
POUR TOUTE COMMANDE DE PLUS DE 600 FRANCS.

ATARI ST

AIRBALL	195 F
ARKANOID	120 F
ALBUM EPYX	225 F
ALTERNATE REALITY	225 F
ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	225 F
AUTO DUEL	219 F
BACKLASH	185 F
BALANCE OF POWER	225 F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	193 F
BARBARIAN (PALACE)	135 F
BARD'S TALE	225 F
BILL PALMER	215 F
BIVOUAC	179 F
BLUE BERRY	215 F
BLUE WAR III	199 F
BOB MORANE	215 F
BUBBLE BOBBLE	175 F
BUBBLE GHOST	165 F
CHARLIE CHAPLIN	175 F
CHESS	168 F
CHESSMASTER 2000	235 F
CLEVER & SMART	239 F
CHIMERA	215 F
COLONIAL CONQUEST	269 F
CRASH GARRET	225 F
CRAZY CARS	225 F
DEFENDER OF THE CROWN	245 F
DEJA VU	269 F
DIZZY WIZARD	210 F
DUNGEON MASTER	259 F
ECO	188 F
ENDURO RACER	195 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR II	355 F
GAUNTLET	165 F
GAUNTLET II	175 F
GOLDRUNNER	185 F
GUILD OF THIEVES	185 F
GUNSHIP	210 F
HOLLYWOOD POKER	152 F
IMPOSSIBLE MISSION	225 F
IMPACT	139 F
INDIANA JONES	165 F
IZNOGOUD	239 F
JINXTER	235 F
KARATE KID 2	155 F
KING OF CHICAGO	350 F
L'AFFAIRE	225 F
LES RIPOUX	175 F

ATARI ST

LA GUERRE DES ETOILES	165 F
MACADAM BUMPER	215 F
LEADER BOARD	195 F
LEADER BOARD TOURNAMENT	135 F
MACH 3	195 F
MANAHATTAN DEALER	215 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	175 F
MARBLE MADNESS	190 F
MASQUE +	190 F
MEWILO	220 F
MICROLEAGUE WRESTLING	210 F
MOEBIUS	215 F
NECROMANCIEN	129 F
OUT RUN	195 F
PAWN	215 F
PHANTASIE III	235 F
POWER PLAY	199 F
RAMPAGE	135 F
RANARAMA	175 F
ROAD RUNNER	172 F
S.D.I	265 F
SILENT SERVICE	215 F
SOLOMON'S KEY	165 F
SPACE QUEST 2	309 F
SPY VS SPY	215 F
TNT	175 F
TANGLEWOOD	175 F
TEST DRIVE	275 F
TETRIS	200 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
TONIC TILE	175 F
TRASH HEAP	205 F
TRAUMA	215 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
TURLOG LE RODEUR	260 F
VEGAS GAMBLER	239 F
WESTERN GAMES	215 F
WIZARD'S CROWN	235 F
WIZZBALL	185 F

APPLE II

BARD'S TALE I	369 F
CALIFORNIA GAMES	310 F
DELUXE PAINT II	729 F
HACKER II	350 F
MARBLE MADNESS	295 F
MEAN 18	355 F
PAINTWORKS PLUS	594 F
SHANGAI	335 F
SILENT SERVICE	299 F
TASS TIMES	320 F

AMSTRAD 6128

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	185 F
BARBARIAN	129 F
BOB MORANE	225 F
BUBBLE BOBBLE	135 F
BRAVESTAR	135 F
CALIFORNIA GAMES	135 F
CHARLIE CHAPLIN	135 F
CRAZY CARS	149 F
ENDURO RACER	135 F
FER ET FLAMME	155 F
GAUNTLET 2	135 F
GUNSHIP	235 F
IZNOGOUD	235 F
LA GUERRE DES ETOILES	155 F
MASQUE +	179 F
MEWILO	210 F
NECROMANCIEN	99 F
OUT RUN	85 F
PLATOON	N.C
QUIN	135 F
RAMPAGE	135 F
SUPERSPRINT	135 F
TRIVIAL PUIRSUIT	235 F
TURLOGH LE RODEUR	235 F
WIZARD WARZ	135 F
ZOMBI	155 F

AMIGA

ARTIC FOX	175 F
BALANCE OF POWER	285 F
CHESS MASTER 2000	210 F
CRAZY CARS	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
FIGHT SIMULATOR II	375 F
GOLDRUNNER	210 F
IMPACT	135 F
INSANTY FIGHT	215 F
JINXTER	275 F
KARATE KID II	215 F
KING OF CHICAGO	275 F
MARBLE MADNESS	185 F
S.D.I	325 F
SINBAD	355 F
TERRORPODS	185 F
TEST DRIVE	315 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
THE PAWN	199 F
ULTIMA III	225 F

SEGA

ACTION FIGHTER	185 F
ALIEN SYNDROME	185 F
ASTRO WARRIOR	185 F
CHOPLIFTER	185 F
ENDURO RACER	185 F
F-16 FIGHTER	139 F
MY HERO	139 F
OUT RUN	239 F
PRO WRESTLING	195 F
QUARTET	185 F
ROCKY	239 F
S.D.I	185 F
SECRET COMMAND	185 F
SPACE HARRIER	239 F
SPY VS SPY	139 F
SUPER TENNIS	139 F
WONDER BOY	185 F
WORLD GRAND PRIX	185 F

ACCESSOIRES

DISKS 3 1/2 DF/DD	99 F
DISKS 3 1/2 SF/DD	125 F
TAPIS DE SOURIS	65 F
DRIVE CUMANA 5 1/4 1 MEGA	1970 F
DRIVE CUMANA 3 1/2 1 MEGA	1550 F
DRIVE SF 354	900 F
CABLE IMPRIMANTE	99 F
CABLE MINITEL ATARI	120 F
LUNETTES STEREO TEK	1690 F
MONITEUR COULEUR ATARI	2960 F

MATERIELS

ATARI 520 ST	2890 F
ATARI 1040 ST	4490 F
DISQUE DUR SH 205	4890 F
MEGA 2ST	11000 F
CITIZEN 120D	1650 F

BON DE COMMANDE:

Désignation	Prix (en Frs)
Frais de port et d'emballage....................	20
Total..............	

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT. (FRAIS DE PORT MATERIELS,PERIPHERIQUES 60 FRANCS EN SUS).

Règlement par : - chèque bancaire ou postal
- contre-remboursement (30 F en sus)

Nom et Prénom :
Adresse:
code postal: ville: machine:

Envoyer votre commande à :

GEROHNIMO INFORMATIQUE
168, rue Jean Jaurès
94700 Maisons-Alfort

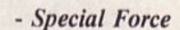
Ou téléphonez au :

43 96 57 23

NOUVEAU !!! LOGICIELS MACINSTOSH NOUS CONSULTER !!!



BALLY MIDWAY


- *Special Force*

Ce mois, c'est un tour d'horizon des créations BALLY-MIDWAY les plus significatives que nous effectuons, qu'elles soient signées de l'un ou l'autre sigle du plus important constructeur de jeux automatiques de la planète.

Fondée en 1931 par Ray Moloney, BALLY est reformée à la fin des années 60 en englobant MIDWAY, jeune constructeur de flippers et tirs pour arcades. Avant d'être accolé à celui de BALLY pour les flippers, MIDWAY se distingue dans la vidéo avec "SPACE INVADERS" (1978), "PAC-MAN" (1980-licence NAMCO), "TRON" (1982), "SPY HUNTER" (1983), et en technique laser "ASTRON BELT" (1983 licence Sega). En 1983 BALLY-MIDWAY propose d'alterner la production de pinballs avec des machines hybrides sacrifiant à la vogue de la vidéo et satisfaisant les irréductibles adeptes de la bille chromée. C'est "BABY PAC-MAN" suivi de **"GRANNY AND THE GATORS"** ; mais la série en restera là.

Survient ensuite la montée du prix du dollar ; les appareils destinés à l'Europe sont alors construits par la filiale allemande BALLY-WULF.

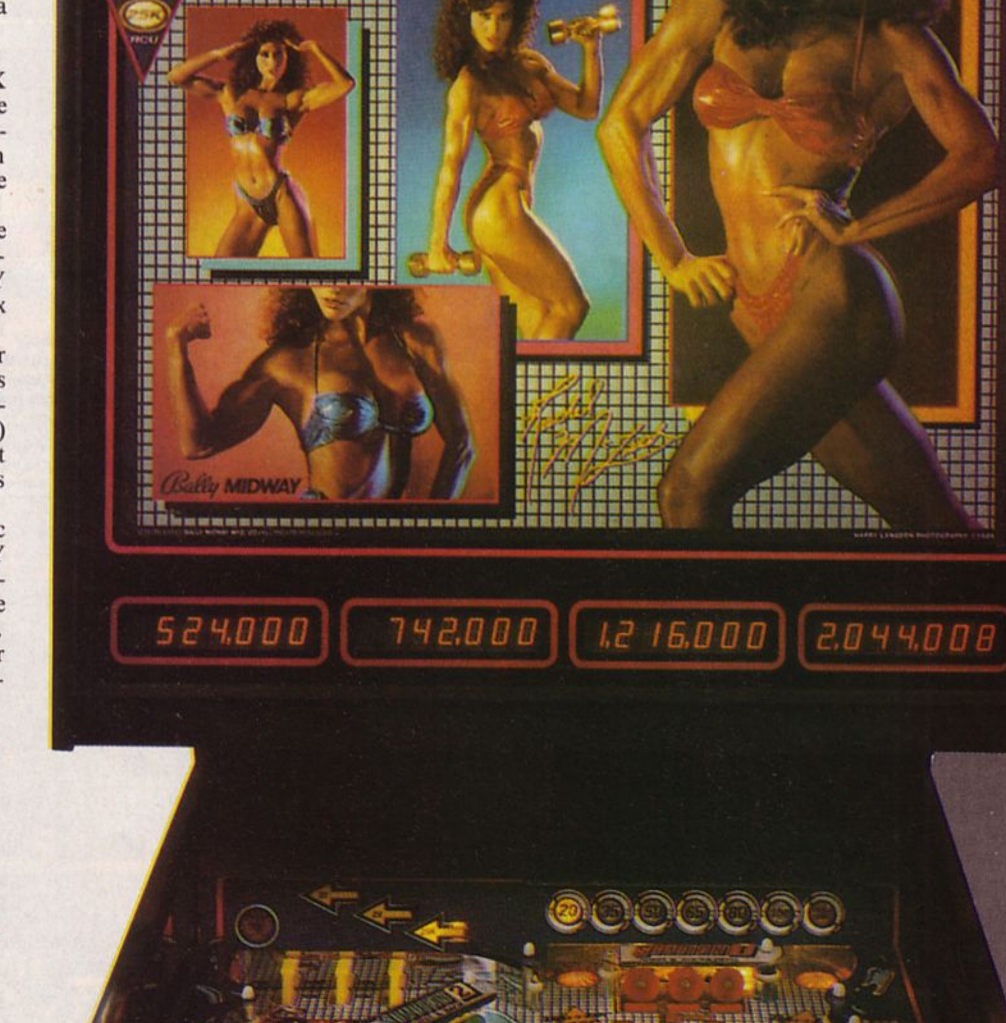
En 1985 l'horizon s'éclaircit, l'austérité s'oublie déjà avec "CYBERNAUT" équipé du tube transporteur qui avait causé le succès du "XENON" (1980).

La compétition entre les compagnies "majors" de Chicago reprend en 1986 sa vitesse de croisière ; c'est la série "T.N.T." qu'inaugure alors "MOTORDOME" et sa profusion de passerelles plastiques masquant en grande partie la surface du jeu.



1982~87

- *Hardbody*



Parfaitement maîtrisé sera plus tard **"SPECIAL FORCE"** (ou "SPECIAL FORCE GIRLS" pour l'Allemagne) et son évocation du village rebelle caché sous la verdure.

C'est également le cas de "BLACK BELT", commercialisé sous le nom de "KARATE FIGHT" considérant la sortie antérieure, de quelques semaines, d'un "BLACKBELT" d'origine italienne (Zaccaria).
"STRANGE SCIENCE" reprend ensuite le multiball à 5 billes qu'introduisit "CENTAUR" (1982). Puis BALLY-MIDWAY enchaîne avec **"HARDBODY"** à deux plateaux.
Ce remake amélioré de "B.M.X.", dernier modèle à deux niveaux de l'époque des "FLASH GORDON" (1980), "ELECTRA" (1981) et autres "VECTOR" (1982) renouent agréablement avec ce passé et permet de retrouver les extraordinaires sauve-billes latéraux de "B.M.X.".
Fin de la série "T.N.T." début 87 avec "HARDBODY", ou peut-être "CITY SLICKER" que les spécialistes pourchassent déjà, car introuvable, et sans doute limité à une petite série d'exemplaires...
Le mois prochain quelques conseils pour vaincre les modèles de la nouvelle génération BALLY-MIDWAY.



- *Granny and the Gators*



- Ph. Gottlieb-Premier

LE MODELE DU MOIS

ARENA GOTTLIEB-PREMIER 1987

Pour gagner des extra-balls ou parties gratuites, ou simplement prolonger son plaisir de jouer avec "ARENA", l'adversaire de cette machine devra être parfaitement maître de ses nerfs, et méthodique dans ses choix.
"ARENA" offre en effet, sur un plateau supérieur, uniquement accessible par le lance-bille, toutes les primes importantes. Réminiscence des machines à sous verticales anglaises du début du siècle, ce niveau surnommé "The Pit" présente 2 accès à l'extra-ball, 2 accès au spécial, et un couloir central donnant un million de points.
Pour fréquenter "The Pit" assidûment, il faudra donc revenir dans le couloir de départ par rampe et tube transporteur, ou amener l'appareil multiball à délivrer de nouvelles billes après captures.
La solution rapide est le retour au lance-bille par une rampe et tube transporteur. Pour que ce circuit soit activé la combinaison verte "P.I.T." doit être réalisée ; en fait seul le "I", bien ouvert face aux flips, est important ; les lettres "P" et "T" s'éteignent automatiquement.
Cette formalité éclaire par ailleurs la valeur "1.000.000" à encaisser dans "The Pit".

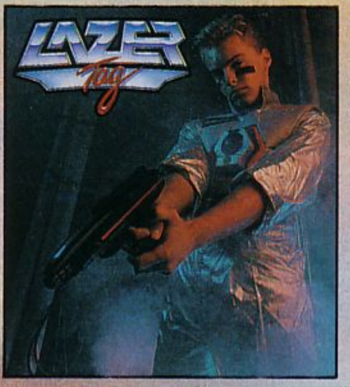
Pour les captures, et le jeu multiball à 3 billes, les couloirs "L.O.C." régissent les diverses opérations. C'est le flipper droit qui expédie la bille dans cette zone située dans l'angle gauche du plateau. Un parcours dans un dédale de passages la reconduit ensuite à ce flip qui peut la renvoyer éteindre un nouveau passage "L.O.C." ; et ainsi de suite...
Deux séries de 3 cibles fixes oranges, organisées latéralement, éclairent le spécial dans "The Pit".
Un mur de 4 drop-targets cache 3 cibles fixes blanches. Ces 7 cibles touchées éclaireront l'extra-ball dans "The Pit". Une temporisation se déclenche lors de la destruction des 4 drop-targets et empêche la poursuite de cette combinaison. Il est donc prudent de ne pas détruire tout le mur et de toucher néanmoins les cibles fixes. Cela fait, il ne reste plus qu'à raser la dernière drop-target pour terminer le contrat...
Encore un truc. Lors des phases en multiball, les 3 protagonistes roulent jusqu'au flip droit à une seconde d'intervalle ; visez la rampe afin de mettre une bille en réserve dans le runway, deux si vous êtes doué, et bénéficiez tranquillement du multiplicateur de plateau avec la dernière...●

J.P. CUVIER

DE L'EXCITATION D'AU-DELA DE DEMAIN

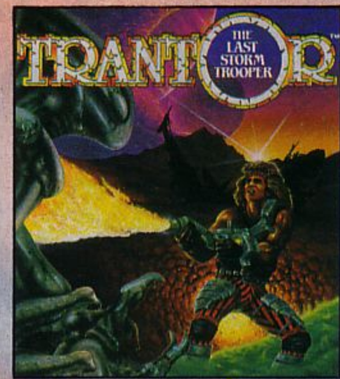

Ecrans tirés de la version Amstrad.





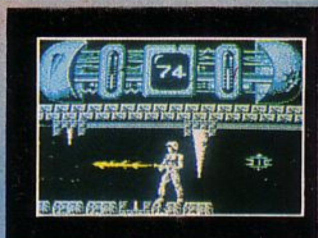
LAZER TAG™ Transportez-vous à l'année 3010 où la compétition et le sport ont remplacée la soif sanglante de la violence et de la confrontation.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette,



TRANTOR™ Leader d'un groupe de mercenaires hors la loi, Trantor devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde, NEBULITHONE.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette, SPECTRUM – Disque


Ecrans tirés de la version Spectrum.



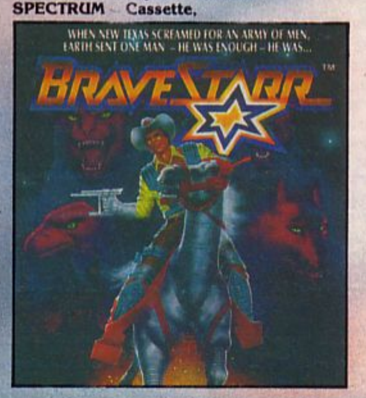
Le logiciel de demain aujourd'hui!

BRAVESTARR™ Quand New Texas lanca un appel désespéré pour avoir une armée – la terre envoya un seul homme ... Bravestarr ... lui seul suffisait.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette,

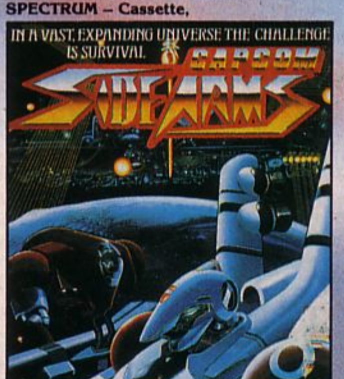

Ecrans tirés de la version Amstrad.





SIDE ARMS™ Dans un univers vaste et en expansion, le défi est de survivre. Un 'feu à volonte' classique combiné avec de brillants graphismes et une mise à l'épreuve des reflexes.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette,




Ecrans tirés de la version CBM 64/128.



GO!

GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Le logiciel de demain aujourd'hui.

MAYDAY!

PLAN DU CHATEAU DE RADAXIAN

FRERE JUMEAU D'ALEX (POUR LE DELIVRER, FRAPPER SUR LES TROIS BOITES ROSES)

4 5 6 9

3 12 7 8

LETTRE

SORTIE CHATEAU

1 2 11 10 17

ENTREE CHATEAU

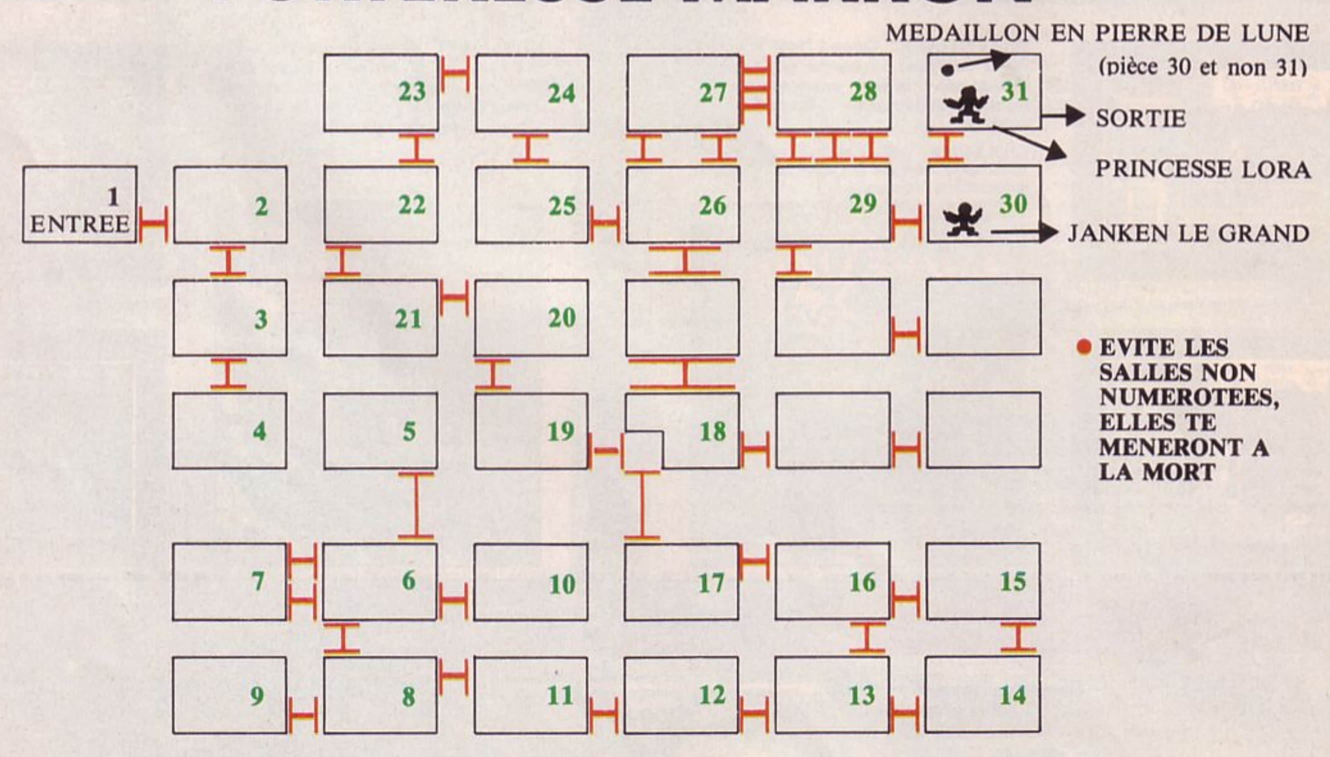
GARDE DU ROI

BOULE TELEPATHIQUE

14 13 15 16

- Il faut parcourir les pièces dans l'ordre indiqué. Ainsi il ne sera possible de s'approprier la lettre (pièce n° 12) qu'en passant par la pièce n° 11 et non n° 5.

PLAN DE LA FORTERESSE MARRON



- EVITE LES SALLES NON NUMEROTEES, ELLES TE MENERONT A LA MORT

- PIECE 22 : Taper 2 fois sur la boîte rose pour faire une ouverture sur le côté de la salle.
- PIECE 23 : Pour faire une ouverture en bas, taper sur le muret à gauche de la pièce.
- PIECE 25 : Pour passer de la salle 25 à la salle 26 utilisez la canne de vol.



Solution du jeu Alex Kidd sur la console Sega pour Vincent RICHEBOEUF de la part de Sébastien CHARRON

Les premiers lieux ne posent aucune difficulté majeure.
Arrivé au Château de Radaxian, tu devras trouver la lettre (voir plan) que tu remettras au Royaume de Nibana, en échange tu recevras la Pierre de Hirota. Ensuite, une Forteresse Marron apparaîtra sur le parchemin, tu devras y tuer Janken Le Grand, délivrer la Princesse Lora puis t'emparer du Médaillon en Pierre de Lune.
Après cette Forteresse, tu te retrouveras dans le dernier lieu : le Lac de Cragg.
Tu y découvriras un monstre qui garde une entrée. La seule solution pour éviter d'être tué est de pénétrer dans la salle suivante et d'utiliser la poudre téléporteuse.

Ce danger écarté, tu atterriras dans une salle où il faudra posséder le Médaillon en Pierre de Soleil et le Médaillon en Pierre de Lune pour ouvrir une grande porte.
Enfin te voilà dans la dernière pièce. Dans cette pièce, il suffira de marcher sur les boîtes roses dans un certain ordre pour que la Couronne magique apparaisse et que tu puisses la saisir.
Pour connaître cet ordre il faut être à tout prix en possession de la Pierre de Hirota.
Voici cet ordre :
Soleil - vague - lune - étoile - soleil - lune - vague - poisson - étoile - poisson.
J'espère maintenant qu'avec ces indications tu arriveras à finir ce superbe jeu.

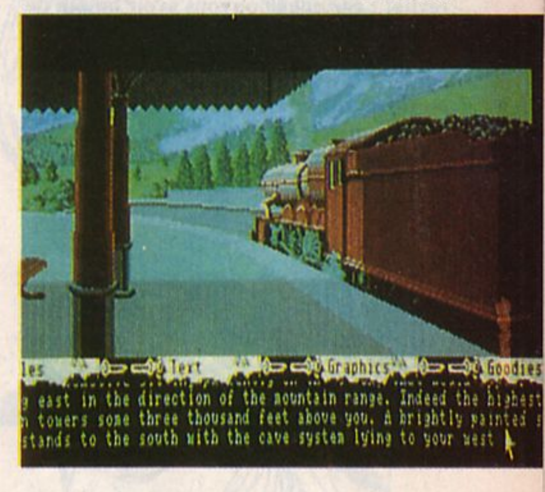


Solution demandée

Pour Jinxter●

- Où trouver un objet rouge pour faire bouger le taureau ?
- Comment enlever l'huile qui est dans le pot ?
- Comment boucher le trou du bateau ?
- Comment trouver du fromage ?

Francois



Courrier des lecteurs

Vous pouvez nous écrire, pour nous faire part de vos états d'âme, de vos désirs et suggestions... ou de vos colères. Dans tous les cas, n'oubliez pas de mettre votre adresse et, pourquoi pas, votre numéro de téléphone (ils n'apparaîtront pas dans la revue) ; car nous pouvons avoir besoin de vous joindre.
Notre facteur s'est habitué au volume de courrier et il arrive maintenant avec une remorque derrière son vélo, alors vous pouvez y aller. A vos stylos !







**Jean-Jacques COLONNA
64000 PAU**

Ta revue est super-extra-géniale ! A noter ton n° 5. Pas mal du tout ton article sur les simulateurs de vol...
Justement, voilà le problème :
Je suis très intéressé par le bouquin de Gulick "Flight Simulator Co-Pilot" mais je n'arrive pas à me le procurer. "On connaît pas me dit-on" ! Help ! Connais-tu une adresse (en France) où je pourrais me le procurer ?
Merci et très très longue vie à Arcades !

• Merci pour tes encouragements, Jean-Jacques. Le bouquin que tu cherches est certainement disponible dans les gros points de vente (exemple : FNAC), qui distribuent les livres de PSI.
Cet ouvrage coûte 145 F. Si tu ne le trouves pas à Pau, tu peux t'adresser à :
PSI
5 place du Colonel Fabien
75491 Paris Cédex 10

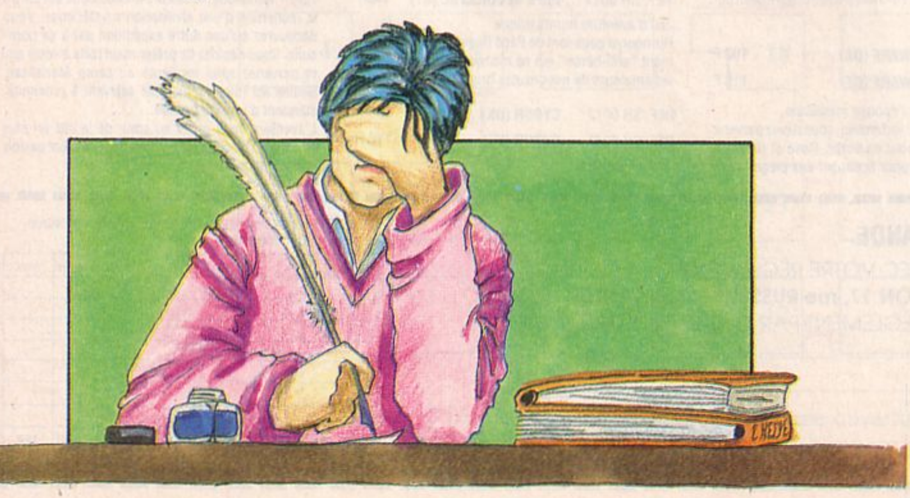
Frédéric VIVA - 34500 BEZIERS

Je trouve votre magazine génial, cependant je pense que la présence d'une page réservée à des cours de programmation ferait beaucoup plaisir à des tas de personnes, et à moi en particulier, sinon il est super ! J'y tiens, si, si.
Ensuite je voudrais savoir si Out Run et Manhattan Dealers vont sortir pour Amiga car ces jeux sont extra ! Et sur cette machine ce serait les versions les plus réussies ! Et toc !!
Ensuite, je voudrais dire à Anne HO de Nîmes dont la lettre est dans le numéro de janvier, que les propos qu'elle y a tenus au sujet de la place accordée à l'Amiga sont absolument ridicules, d'ailleurs je crois que votre réponse le lui fait comprendre mais j'avais envie de le lui dire moi-même !
Hé ! Psst ! Entre nous, la fille dont la photo se trouve dans les P.A., vous savez où on peut la joindre ? Car elle est super mignonne !
Voilà, c'est tout ! Je n'ai pas tellement l'habitude d'écrire des lettres, je préfère le téléphone alors excusez-moi pour la présentation ! Merci ! Et longue vie à Arcades !
A bientôt !!
Bisous à Laurence, Isabelle, Catherine

• Avec Arcades, nous voulions faire un magazine de détente... d'où l'absence de cours de programmation. Réponds à notre sondage Frédéric, et si de nombreux lecteurs le désirent, on fera une série "d'initiation".
Pour Manhattan Dealers et Out Run, il semblerait que rien ne soit prévu sur Amiga. Quant à la fille en photo dans les PA, c'est une copine de notre maquettiste mais... chut ! En plus, il veut pas filer son adresse !

Aurélien LANCE - 38660 LE TOUVET

J'adore "Arcades"
Dès le premier numéro, il m'a plu !
Mais je regrette deux, trois choses :
Il n'y a pas assez de concours !... (ceci est personnel, c'est juste un petit avis !)
Je trouve que les images sur certains jeux sont assez "trop vu". Tu devrais mettre des images, des jeux que l'on n'a pas vu, pour plus de pub...





Une dernière chose, tu devrais consacrer plus de pages pour les solutions de jeux. A part ceci, je trouve ce magazine génial ! Salut.

• *Ah, bon ! Tu trouves qu'un concours par mois, ce n'est pas assez ? On va voir ça... Pour les photos d'écran, tu es sévère car, à de très rares exceptions près, on rephotographie systématiquement tous les jeux et, si possible, après le 1er tableau. Quant aux solutions de jeux, on commence à en recevoir mais il faut qu'on les vérifie et... que ce soient celles de jeux connus !*

VOTRE REVUE DANS VOTRE KIOSQUE

Souvent des lecteurs se plaignent de ne pas avoir leur revue dans un point de vente proche de leur domicile.
Souvent ces mêmes lecteurs ne souhaitent pas s'abonner. Comment faire ?
Demandez à votre point de vente son numéro de référence NMPP (5 chiffres) envoyez-le nous avec le nom du mensuel que vous souhaitez voir tenir à votre disposition. Nos services feront le nécessaire.

J.M. LEGUL (pas d'adresse)

Donnez-nous des POKE, pour des vies infinies... Pourquoi pas plus de tests de jeux sur Sega, (il y en a seulement 3 par numéro) ? Cette lettre, je l'ai écrite en rentrant de l'école et votre magazine, j'en ai compté au moins une dizaine qui circulaient dans mon école alors, cette lettre, ne la mettez pas au panier mais dans le canard !

• *Coin, coin ! La voilà ta lettre. Pour les POKE ça va venir mais souvent, ceux qu'on nous envoie, ne sont valables que sur des logiciels déjà déplombés alors... Pour Sega, on passait les jeux 3 par 3 parce qu'il n'y en a pas beaucoup. Vivement que les nouveaux arrivent !*
Allez, salut et travaille bien à l'école (même si tu lis Arcades en cachette !).

Stéphane NUCCI
38270 BEAUREPAIRE

Je suis profondément déçu car vous ne parlez pas des logiciels sur Atari XE/XL... or il y a 130 000 machines en France...

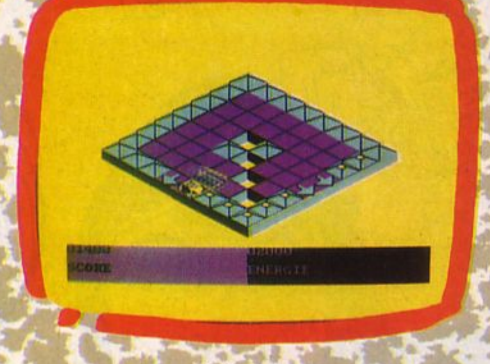
• *C'est exact (sauf peut-être pour le nombre de machines), mais nous parlons surtout des logiciels qui sortent sur les machines que l'on trouve encore dans le commerce. J'espère que tu comprendras notre choix ! De plus, les nouveautés sur XE/XL ne sont pas légion dans notre pays (ce qui n'est pas le cas en Angleterre...).*

BRETAGNE EDIT' PRESSE

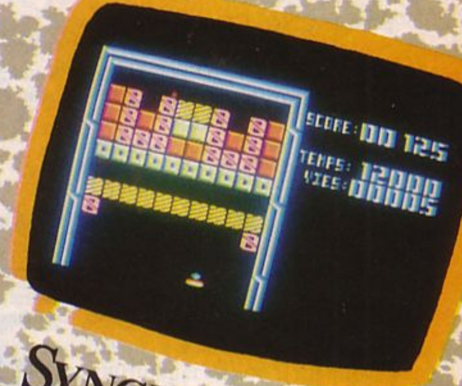
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN



PETROL



DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : ____________

Chèque ❑ Mandat ❑ Chèque postal ❑

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ____________ Ville ____________

Commande en date du : ____________

Signature

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE		MONTANT
PAC PUNK		75,00		
VS4		75,00		
SYNCHRONOUS		75,00		
DUEL		75,00		
MERLIN		75,00		
PETROL		75,00		
		PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
			De 4 à 6 logiciels	13 F
		Total		
		Envoi en recommandé		7 F
		Montant global		

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !

Carnet d'adresses ARCADES

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique
1, bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold
BP 64 - 3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

ACTIVISION
9, av. Matignon
75008 PARIS

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROÏDS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

B. & J.L. LANGLOIS
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

SILMARILS
1, rue Albert Einstein
77436 CHAMPS/MARNE

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155 - 71104 CHALON
SUR SAONE cedex

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir UBI Soft

IMAGINE
Voir US Gold

BLEU CIEL Informatique
80, rue des Fourniers
07500 GUILHERAND

CARRAZ EDITIONS
46, rue Montgolfier
69006 LYON

TITUS
163, avenue des arts
93370 MONTFERMEIL

ARCAN
13, passage des Tourelles
75020 PARIS

OCEAN
Voir US Gold



ARGUS PRESS SOFTWARE
Voir Quicksilva

CODEMASTERS Software
Beaumont Business Centre
Banbury
OXON
OX 16 7RT
ENGLAND

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
OXON OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate NORTH
YORKSHIRE
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
NORTHBROOK IL 60062
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell - Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

PSYGNOSIS
Freepost
Liverpool
L3 3AB
ENGLAND

QUICKSILVA
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES
voir Quicksilva

ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MICROILLUSIONS
17408 Chatsworth St
Granada Hills - CA 91344

KONAMI Ltd
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

MARTECH
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
BERSHIRE SL3 8YN
ENGLAND

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

PSS
452, Stoney Stanton Road
COVENTRY CV6 5DG
ENGLAND

BOTHTEC
Voir Ubi Soft

GO !
Voir US Gold

SOFTHAWK
19, rue des Bergers
38000 GRENOBLE

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

ELECTRIC DREAMS
Terminus House
SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE 501 1FE

NEXUS
Voir Electronic Arts

BUG BYTE
Voir Quicksilva

SOFTGANG
4 Westgate House
Spital Street
DARTFORD KENT
ENGLAND

MICRO VALUE
Tynesoft Computer Software
Unit 3
Addison Industrial Estate
Blaydon
TYNE AND WEAR NE21 4TE
ENGLAND

PALACE SOFTWARE
275 Pentoville Road
LONDON N1 9NL
ENGLAND

MASTERTRONIC
8-10 Paul Street
LONDON EC2A4JH
ENGLAND

BYTE BUSTERS
Voir Ubi Soft

SOFTWARE PROJECTS
Bearbrand Complex
Allerton Road
Woolton
LIVERPOOL
MERSEYSIDE L257SF
ENGLAND

PONYCA
Voir Ubi Soft

DURELL
Voir Ubi Soft

CAMERON
55 avenue Jean Jaurès
75019 PARIS 19e

ATARI France
9, rue Sentou
92150 SURESNES

AMSTRAD
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

COMMODORE France
150-152, av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON
Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

MASTER GAMES SYSTEM
Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

A.S.D. (Nintendo)
19, rue Jean Bleuzen
92170 VANVES

MMC
1, rue lincoln
75008 PARIS

TMPI
Centre commercial
Rue Fontaine du Bac
63000 CLERMONT-
FERRAND

Editions SORACOM
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ

le hit des LECTEURS

Parmi les 25 élus de ces dernières semaines, on notera l'entrée à la 9ème place de l'Arche du Captain Blood (ce qui semble fort mérité et... qui confirme un vote massif des ST'istes). L'autre entrée est celle de Western Games (peut-être est-ce dû à l'aspect humoristique du jeu ?).
Nous comptons sur vous pour voter massivement afin de connaître les choix réels que vous effectuez.
Force est de constater que parfois, vos goûts diffèrent des nôtres.

1 - **Defender of the Crown**
Cinemaware
2 - **California Games**
Epyx
3 - **Arkanoïd**
Imagine
4 - **Test Drive**
Accolade
5 - **Barbarian**
Palace Software
6 - **Terrorpods**
Psygnosis
7 - **Marble Madness**
Electronic Arts
8 - **Goldrunner**
Microdeal
9 - **L'Arche du Captain Blood**
Ere Informatique
10 - **Trantor**
Go !
11 - **Les Ripoux**
Cobra Soft
12 - **Flight Simulator**
Sublogic
13 - **Buggy Boy**
Elite
14 - **Super Ski**
Microïds
15 - **Le Manoir de Mortevielle**
Kylkhor-Langlois
16 - **Out Run**
Sega
17 - **Combat School**
Ocean
18 - **Bob Winner**
Loriciels
19 - **Gauntlet**
US Gold
20 - **Skate or Die**
Electronic Arts
21 - **Chuck Yeager's AFT**
Electronic Arts
22 - **Western Games**
Magic Bytes
23 - **Gunship**
MicroProse
24 - **Jack the Nipper II**
Gremlin
25 - **Game Over**
Imagine

les coups de coeur de la REDACTION





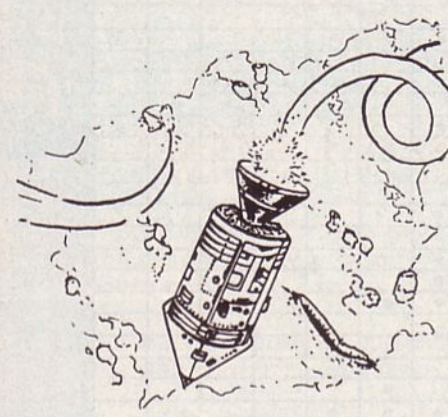
1	**Tetris**	Mirrorsoft	ST
2	**Jinxter**	Magnetic Scrolls	AMIGA
3	**Enduro Racer**	Activision	ST
4	**The Train**	Accolade	C64
5	**King of Chicago**	Cinemaware	AMIGA
6	**Platoon**	Ocean	C64
7	**The Bard's Tale**	Electronic Arts	PC
8	**Mean 18**	Accolade	AMIGA
9	**Santa Fé**	Infogrames	CPC
10	**Jet Bike Simulator**	Code Master	CPC

Ils sont présentés dans ce *NUMERO*

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine : gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

		Atari ST	C64	Amiga	Compatible PC	Amstrad CPC	Thomson	MSX	Spectrum	Sega	Nintendo
The King of Chicago	**Cinemaware**	•	•	•	•	•					
Jinxter	**Rainbird**	•	•	•	•	•					
Earl Weaver Baseball	**Electronic Arts**			•	•						
Uninvited	**Mindscape**			•							
Profession Détective	**Ubi**					•					
Dizzy Wizard	**Diamond**	•									
Tetris	**Mirrorsoft**	•	•		•	•					
Time Bandit	**Microdeal**	•		•							
The Train	**Accolade**		•								
Enduro Racer	**Activision**	•				•			•	•	
Thexder	**Sierra**				•						
Bangkok Knights	**System 3**		•			•			•		
Bedlam	**Go !**		•			•			•		
Galactic Games	**Activision**		•								
Traz	**Cascade Knights**		•		•				•		
Project Stealth Fighter	**MicroProse**		•								
The Bard's Tale	**Electronic Arts**		•	•	•						
U.M.S.	**Rainbird**	•		•	•						
Platoon	**Ocean**	•	•	•	•	•			•		
War Zone	**Prism Leisure**	•									
Strike Fleet	**Electronic Arts**		•								
Thunder Chopper	**Action Soft**		•								
Gauntlet II	**US Gold**		•			•					
Don Quichotte	**Coktel Vision**	•			•	•	•				
Demoniac	**Softbook**	•									
Fire Trap	**Activision**		•			•			•		
Rastan	**Imagine**		•			•					
Slaygon	**Microdeal**	•									
Black Lamp	**Firebird**	•									
Objectif Monde	**Coktel Vision**	•			•	•	•				
ST Karate	**Prism Leisure**	•									
Mean 18	**Accolade**	•		•	•						
Miniputt	**Accolade**		•								
World Tour Golf	**Electronic Arts**		•		•						
Kwasimodo	**King Size**			•							
Rocky	**King Size**			•							
Ball Raider	**Diamond**			•							
Brain Storm	**King Size**			•							
Othello	**King Size**			•							
221 B Baker Street	**Datasoft**	•			•						
Tass Times in Tonetown	**Activision**	•	•	•	•						
Driller	**Incentive Software**		•			•					
Octapolis	**English Software**		•								
Skyfox II	**Electronic Arts**		•								
Xenon	**Melbourne House**	•									
Appolo 18	**Accolade**		•								
Skyrider	**Diamond**	•									
Chain Reaction	**Durell**		•			•					
The Final Trip	**Diamond**			•							
Dark Castle	**Three Sixty**			•	•						
Karateka					•						
Pac Man	**Bug Byte**							•			
Tour de Force	**Gremlin**		•			•			•		
Alpine Ski	**Aackosoft**							•			
TT Racer	**Aackosoft**							•			
Beat It	**Mastertronic**		•								
Orc Attack	**Top Ten**		•								
Kromazone	**Mastertronic**		•								
Megawatt	**Softbook**						•				
Cerberus	**Players**					•					
Realm	**Firebird**					•					
Ocean Conqueror	**Hewson**								•		
Rampage	**Activision**	•	•			•					
Madballs	**Ocean**		•			•					
IK +	**System 3**		•						•		
Zombi	**Ubi**				•	•					
Montezuma's Revenge	**Databyte**	•	•		•						
Les Voleurs du Temps	**Carraz Editions**	•				•					
L'Affaire Sante Fe	**Infogrames**					•					
Jet Bike Simulator	**Code Master**					•			•		
La Marque Jaune	**Cobra Soft**					•					
Terramex	**Grand Slam Entertainments**					•					
Teddy Boy	**Sega**									•	
Pit Pot	**Sega**									•	
Astro Warrior	**Sega**									•	
Pro Wrestling	**Sega**									•	
Super Mario Bros	**Nintendo**										•
Donkey Kong	**Nintendo**										•
Golf	**Nintendo**										•





Echange jeux sur Thomson MO6 et MO5. Possède les Dieux de la Mer, 500cc, Game Over, 3D F1, etc. Liste sur demande.
Cherche Blitz. Appeler ou écrire à VOILOT Christophe - 13 impasse des Coudriers - 57120 Clouange. Tél.87.58.16.07. après 20h. (Envoyez liste).

"Enfin un Club ST National ! Tous au départ ! Documentation contre 3 timbres !" VIDAL Téo - Résidence Beau Soleil - 39 rue F. Poulenc - 17300 Rochefort.

Vends 118 K7 pour Amstrad (Jackal, Gryzor, Wizball, Freddy Hardest, Exolon, Barbarian...) 40 F l'unité ou 1 000 F les 50 + 15 disks 3P (Out Run, Buggy Boy, Bravstar, Trantor, Rygar...) : 300 F ou le tout 2 000 F. SERGE Laurent - Villa Champ Tisserand Lingeat Viriat - 01440. Tél.74.25.33.46. après 19h.

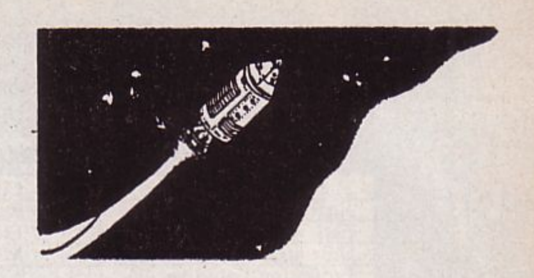
520 STF échange news. Envoyez vos listes à Stéphane ZITTOUN - Résidence "Joli Bois", bât 1 - 33260 La Teste. Réponse assurée.

Vends Oric/Atmos + nbx jeux (Aigle d'Or, House of Dead...) + utilitaires (assembleurs, Lorigraph...) + livres + cordons péritel, alimentation : 800 F.33250 Pauillac. Tél.56.59.13.26. après 17h30.

Echange jeux pour Atari 520 STF. Possède Fly Simulator II, TNT, Defender of the Crown, Fantasie 3, Sentinel, Le Manoir de Mortevielle, Barbarian... Ecrire à BRACONNIER Eric - 33 Quai du Port - 33470 Gugan Mestras. Tél.56.64.40.46. après 18h. Non sérieux s'abstenir.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + cable péritel + manettes + crayon optique + nombreux jeux originaux : 1 500 F. Vends aussi Spectrum 48K + K7 de jeux + péritel : 500 F. Boris CAPELLE - 5 Square des Feuillants - 78150 Le Chesnay. Tél.39.55.57.66. à partir de 20h.

Pour Atari ST vends 20 jeux originaux moitié prix ou échange. REBEIRO Claude - 2 rue des Louvre - 95140 Garges les Gonesse. Tél.39.86.07.52. après 18h.



Vends Amstrad CPC 6128 couleur garanti jusqu'en décembre 1989 + digitaliseur d'images + 50 disquettes (+ 250 jeux dont 50 news). Valeur : 8 000 F, cède à 5 500 F ou 5 000 F sans digitaliseur. Tél.38.44.61.07.

Vends C128 + lecteur K7 + RS232 + cartouches + programmes K7 dont The Hobbit Eureka Leader Board + livres + revues + diskettes : 1 500 F à débattre. Tél.41.88.22.63. X. MACHEFER.

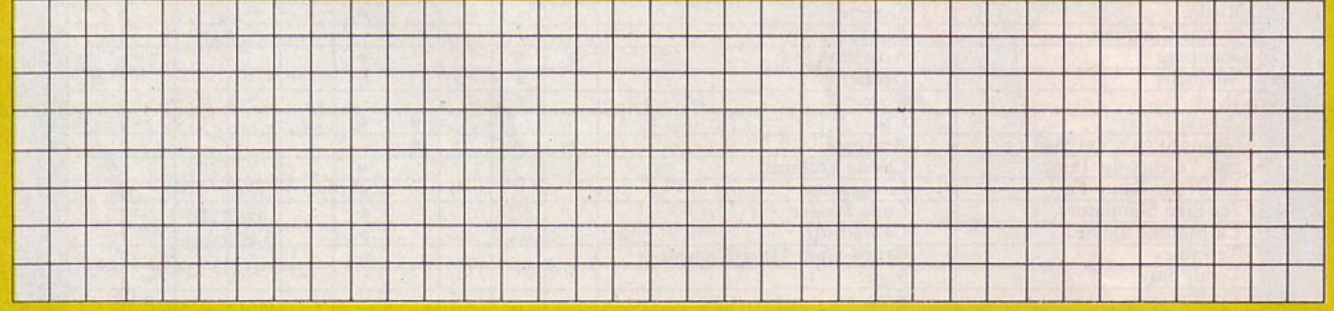
Vends pour CPC 464 jeux sur K7 originaux : They sold a million 3 : 60 F, 1942 : 60 F, Asphalt : 100 F, 1001 B.C. : 70 F, Yie ar Kung Fu II : 50 F, peu servi. SMOLEN Patrice - 48 Chateau Gaillard - 63300 Thiers. Tél.73.80.72.77.

PETITES ANNONCES

Pour vos petites annonces, vous avez 2 possibilités :

• **1** - L'annonce passe dans la revue **et** sur notre serveur Minitel (3615 code MHZ). Vous joignez à la grille ci-dessous, un chèque de 60F. **ATTENTION** : ce service est **GRATUIT** pour les **ABONNES**.

• **2** - L'annonce passe seulement sur notre serveur Minitel et ne paraîtra pas dans la revue. Vous faites le 3615, code MHZ et choisissez l'option "Petites Annonces" en vous laissant guider par le serveur. **Vous ne payez que la communication.**



A retourner à : Editions SORACOM - Service Petites Annonces - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Ci-joint mon chèque de 60F à l'ordre des "Editions SORACOM".

BULLETIN D'ABONNEMENT

Abonnez-vous, nous vous offrons 2 cadeaux !

1er cadeau

Nous vous offrons un cadeau, à choisir en fonction de la durée de votre abonnement (1 an ou 2 ans). Indiquez l'ordre de vos préférences, l'envoi se faisant dans la limite des stocks disponibles. Pour être bien servi, **ne tardez pas à répondre**.

Je m'abonne pour **1 an** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n°________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 1 an").

Je m'abonne pour **2 ans** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n°________ (choix dans liste des cadeaux "abonnement 2 ans").

1 an

- ☐ **Appareil photo Comax 110** — 1
- ☐ **Pendule-Scotch** — 2
- ☐ **Réveil LCD** — 3

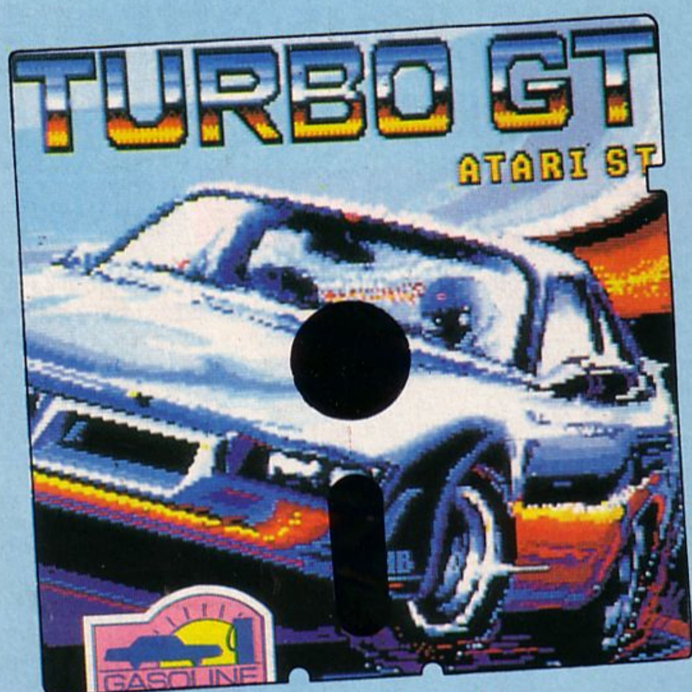
2 ans

- ☐ **Appareil photo Comax 24x36** — 4
- ☐ **Stylo-calculatrice** — 5
- ☐ **Cube Radio FM** — 6



2ème cadeau

En collaboration avec ERE Informatique, nous vous offrons aussi un logiciel à choisir dans la liste des titres ci-jointe. Là encore, indiquez un ordre de préférence car l'envoi se fera dans la limite des stocks disponibles.



AMSTRAD K7
- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK
- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C64/128 K7
- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST
- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

ZX 81 K7
- ☐ 3 D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

SPECTRUM K7
- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

THOMSON
- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

MSX 1
- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

NOM :____________________ Prénom :____________________

Adresse : ____

Code Postal : ____________________ Ville : ____________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____ F pour mon abonnement _____ an(s).

Abonnement 1 an : 200 F
Abonnement 2 ans : 400 F

Pour l'étranger, ajouter pour le port, 60 F pour 1 an ou 120 F pour 2 ans (envoi "surface").
Par avion, ajouter 120 F pour 1 an ou 240 F pour 2 ans.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

MAINTENANT DISPONIBLE POUR ATARI ST

Écrans tirés de la version Atari ST.









Course de haute performance, Jeu de haute performance, Action de haute performance !

INCLUDING ORIGINAL ARCADE MUSIC

Out Run™

Comme plusieurs millions avant vous, vous connaîtrez l'ivresse et la passion de la conduite d'une voiture de sport de haute performance dans cette délicate épreuve contre le temps où votre coordination et vos nerfs sont poussés à des limites incroyables.

Atari ST – disque
CBM 64/128 – disque et cassette
Amstrad – disque et cassette
Spectrum – cassette

PLUS DE 250,000 DÉJÀ VENDUS!

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 356 3388



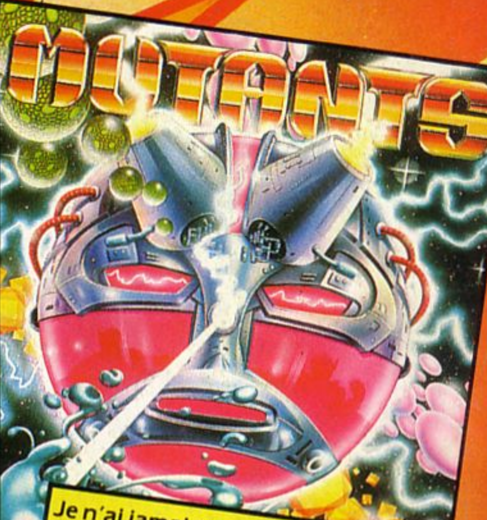
OCEAN'S ALL STAR HITS N.2



Le crime est une maladie.
Il est le remedel
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.



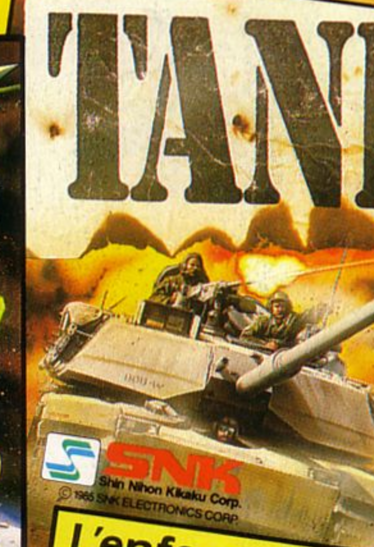
Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

WIZBALL

Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: 93 42 7145.

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"